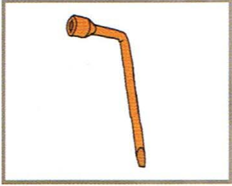

SOLO 3,95 €
JUEGO COMPLETO: SUDEKI + DEMOS, PARCHES, EXTRAS...
DVD DE REGALO
PCL
Nº 17
PC LIFE
LA REVISTA DE JUEGOS
AVANCE
COMPANY OF HEROES
RESERVOIR DOGS
FLIGHT SIMULATOR X
BROKEN SWORD 4
CALL OF JUAREZ
LEGO STAR WARS II
SCARFACE...
REPORTAJE
KANE & LYNCH
DEAD MEN
Peligrosamente juntos
NÚMERO 17 ESPAÑA 3,95 EUROS
60017
8 421174 025071
editorial aurum
ANALIZAMOS > Prey • Dreamfall • GTR 2 • Manager de Liga 2007 • FlatOut 2 • Paraworld • OutRun 2006 • Cars
Wings of Honour: Battles of the Red Baron • UberSoldier • Piratas del Caribe 2 • Devil May Cry 3 • Civilization IV: Warlords...

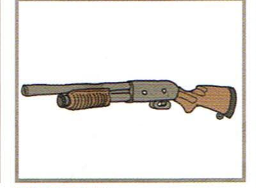


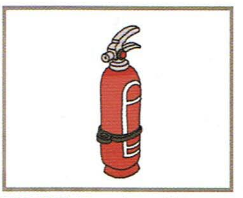
GUÍA DE SUPERVIVENCIA DURANTE DESASTRES

¿Estás preparado? Te sugerimos que revises estas normas de seguridad por lo que pueda pasar...

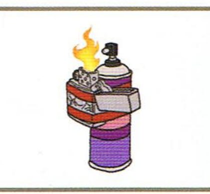
Armas

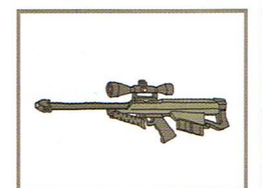

GATO: Silencioso pero mortífero, fácil de usar y discreto.

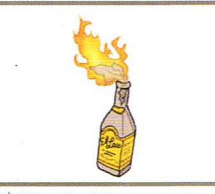

ESCOPETA: Sólo un cañón, pero infalible en las distancias cortas.

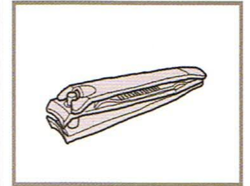

EXTINTOR: Cura a los zombis, apaga fuegos y asusta a los perros.


AK-47: La opción favorita de la Asociación Nacional del Rifle.


LANZALLAMAS: Muy versátil. Útil tanto para churrascar zombis como para asar perritos calientes.


RIFLE DE FRANCOTIRADOR: Acércate más, y más, pero mucho máaasss...


CÓCTEL MOLOTOV: Estos rusos... ¿qué será lo próximo que inventen?


CORTAUÑAS: Un objeto imprevisible en manos de alguien como MacGyver.

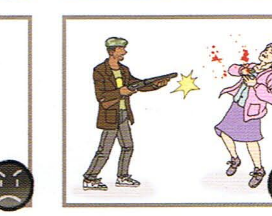

LANZAMISILES: La exposición prolongada a los mísiles puede provocar irritación epidérmica, ceguera, disfunción sexual y diarrea.


VENDAS: ¡Mantén limpias las calles de Los Ángeles! Utiliza vendas para evitar que la gente vaya por ahí pringándolo todo de sangre.

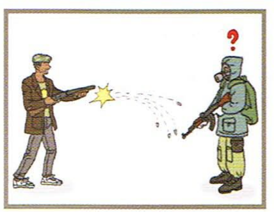
Sistema de Amenazas

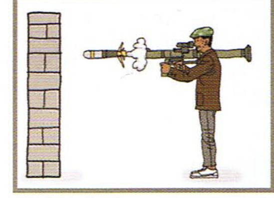
Cuanto más te comportes como un terrorista, más ganas tendrán de matarte la policía y tus conciudadanos. Para evitar su sed de venganza, pórtate bien y ayuda al prójimo.

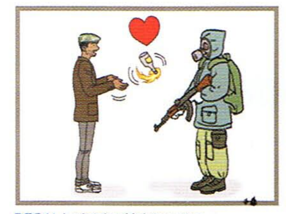


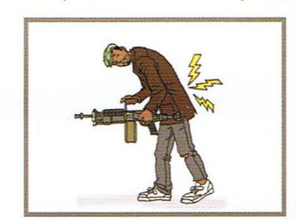



Trucos Armamentísticos


NO dispares a objetivos lejanos con la escopeta.


NO dispares el lanzamisiles cerca de paredes.


REGALA cócteles Molotov a tus terroristas favoritos.


Levanta la artillería pesada doblando las RODILLAS y no la espalda.

¡Zombis! pero, ¿qué demonios es esto?

Cómo identificar a un zombi


ZOMBIS

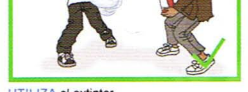

NO ZOMBIS

Cómo "curar" a un zombi


UTILIZA el extintor.


UTILIZA la escopeta.


UTILIZA el fuego.


NO utilices el gato.

NO regales flores a los zombis.

NO utilices lenguaje ofensivo.

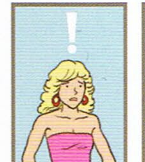
¡Ardillas!

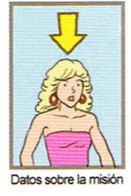


¡Las ardillas son tus amigos peludos! Haz clic sobre ellas para que te den pistas sobre cómo sobrevivir en Los Ángeles.

Iconos

Sobre las cabezas de los personajes aparecerá información acerca de ellos.


Está asustado


Está enfadado

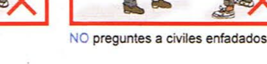
Hablará contigo

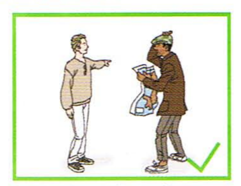
Datos sobre la misión

Indicaciones

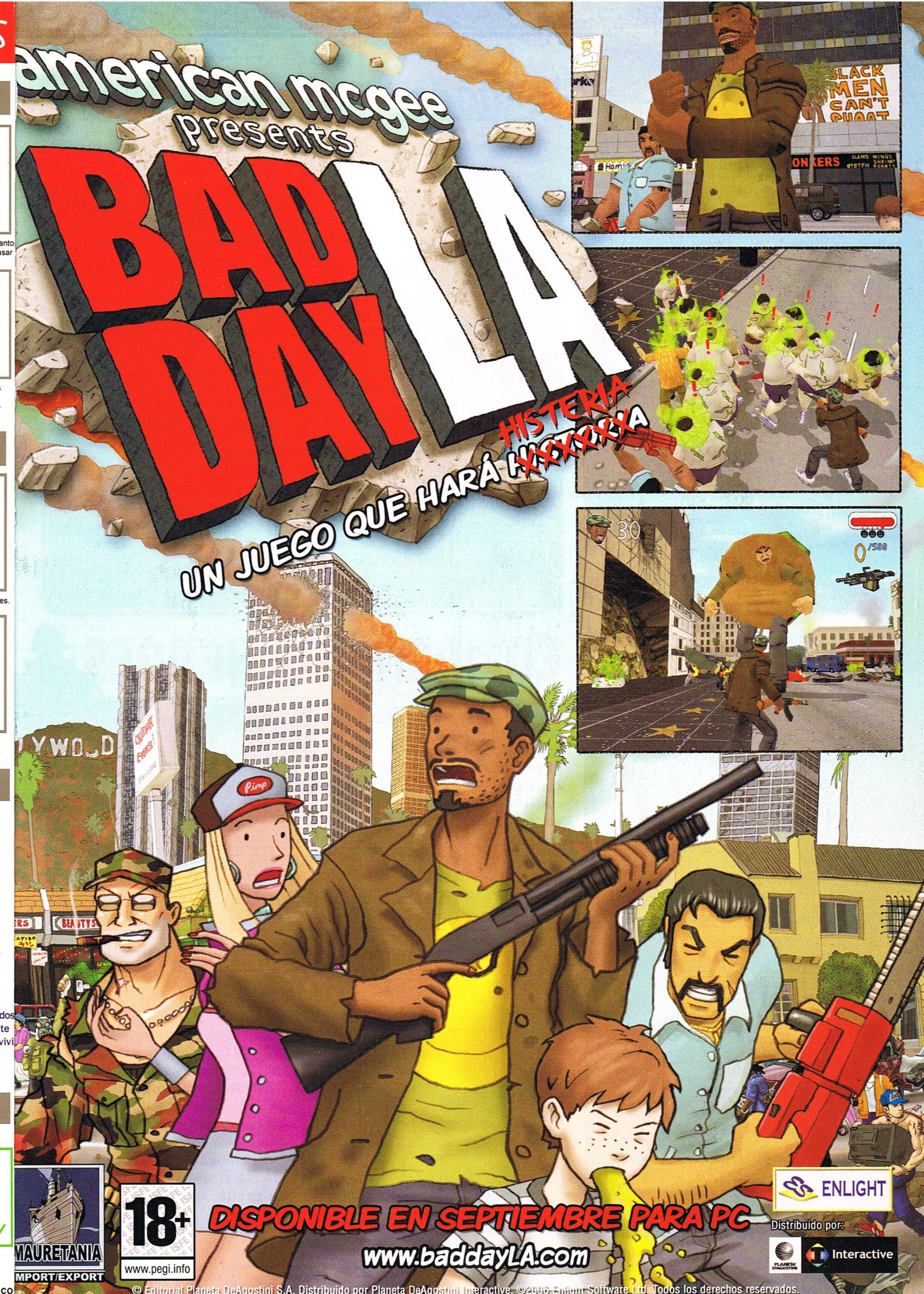
¿Te has perdido? Pide indicaciones utilizando el botón derecho del ratón.


NO preguntes a terroristas.


NO preguntes a civiles enfadados.


PREGUNTA a civiles pacíficos.


PREGUNTA a civiles asustados.


american mcgee
presents
BAD DAY LA
UN JUEGO QUE HARÁ HISTERIA
DISPONIBLE EN SEPTIEMBRE PARA PC
www.baddayLA.com
18+
www.pegi.info
MAURETANIA
IMPORT/EXPORT
ENLIGHT
Distribuido por:
PLANETA DeAGOSTINI
Interactive
© Editorial Planeta DeAgostini S.A. Distribuido por Planeta DeAgostini Interactive. ©2006 Enlight Software Ltd. Todos los derechos reservados.



DIRECTOR
Jordi Navarrete
j.navarrete@ed-aurum.com

SUBDIRECTOR
David Navarro
d.navarro@ed-aurum.com

JEFE DE REDACCIÓN
Joan Font
j.font@ed-aurum.com

REDACCIÓN
Xan Pita
x.pita@ed-aurum.com

ANALISTAS Y COLABORADORES
T. L. Alarcón, M. Antelo, E. Artigas, A. Biurrun, A. Bogo, O. García, D. Gómez, M. González, J. M. Martín, G. Masnou, J. Ripoll, X. Robles, A. Salas, S. Sánchez y A. Sayalero

CORRECTORA
Esther Bartol

DISEÑO
Alexandre Foix

MAQUETACIÓN
Editorial Aurum, S.L.

PUBLICIDAD
Elisabeth Ibáñez
e.ibanez@ed-aurum.com

EDITA
Editorial Aurum, S.L.
C/ Muntaner, 462. 08006 Barcelona
Teléfono: 93 268 82 28
Fax: 93 310 65 17

EDITORA
Katharina Stock

ADMINISTRACIÓN
Àlex Gascón

RESPONSABLE DE MARKETING
Maria Giménez

DISTRIBUCIÓN
Comercial Atheneum, S.L.
Teléfono: 93 654 40 61 • Fax : 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

IMPRESIÓN
Sucesores de Rivadeneyra, S.A.
Depósito legal: B 9756-2005
Printed in Spain

Editorial

¿ESPECTÁCULO O NEGOCIO?

Dicen que el fútbol ha dejado de ser un espectáculo para convertirse en un negocio. Como tantas otras cosas, la E3 incluida. Según sus organizadores, la próxima edición va a reducir considerablemente sus dimensiones para crear un evento más íntimo. No pretenden que haya tocamientos, tranquilo. La cuestión es que la E3 como la conocíamos muere de éxito. La principal cita del ocio electrónico se había hecho tan grande que para algunos era difícil rentabilizar la inversión. Demasiada competencia y demasiados gastos para unos pocos minutos de gloria. Por eso los organizadores están planteando una nueva feria en la que separarán lo que ellos consideren el grano de la paja para satisfacer a las grandes compañías.
El resultado será un evento en el que se verán menos juegos, pero de una forma más adecuada. Quizá así se acabe con las visitas relámpago en las que no te queda más remedio que ver una decena de títulos en poco más de media hora. Ganaremos en profundidad, sí, pero también perderemos variedad y riqueza. Probablemente no quede espacio para las sorpresas, esos juegos de compañías desconocidas que nos alegraban cada año, esos que hacían sombra.
En esta época en la que se multiplican las ferias, conferencias y presentaciones de juegos, las grandes compañías tienen que fiscalizar más que nunca sus inversiones. Además, el cambio de generación de consolas nunca es una buena etapa económica para ellas. Así que han decidido bajar la intensidad de los focos y dar la espalda al gran público. Se acabó la E3 como espectáculo de masas. Es tiempo de hacer negocios.

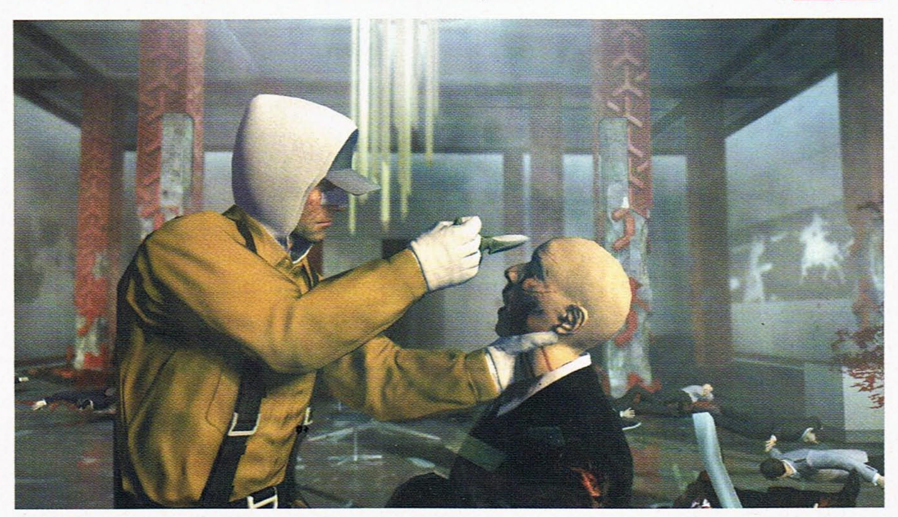
La Redacción

En portada

KANE & LYNCH
Dead Men

Los chicos de IO Interactive se han cansado de su sigiloso y calvo asesino. Tanta violencia reprimida tenía que resultar en algo grandioso, desatado, con olor a carne quemada y serie B. Si Hitman dio el campanazo, los dos tarados del título harán temblar el campanario.

22



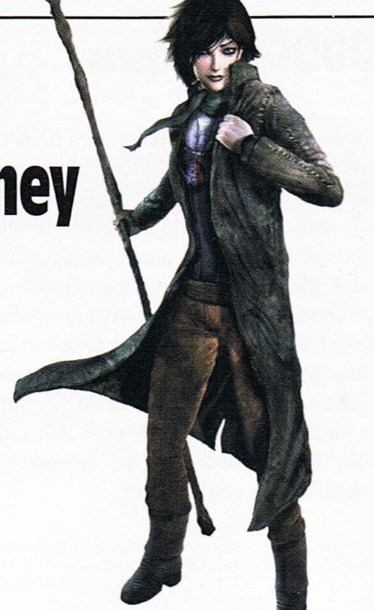


PREY

Tras diez años de gestación, aquí tienes a la bestia que va a devorar tus ratos libres... y los comprometidos. Para muchos, el juego de acción 3D del año. Divertido como pocos y con pinceladas de suma originalidad. ¿Perfecto? No, pero casi.

54

DREAMFALL
The Longest Journey



Sólo decirte que podría convertirse en la aventura gráfica que acallase por unos meses a todos aquellos empeñados en enterrar el género. Hay vida después de *Fahrenheit* y sobre todo después de los vetustos y míticos títulos de LucasArts.

58

CONTENIDOS

ZONA α

Tolkien en clave de rol

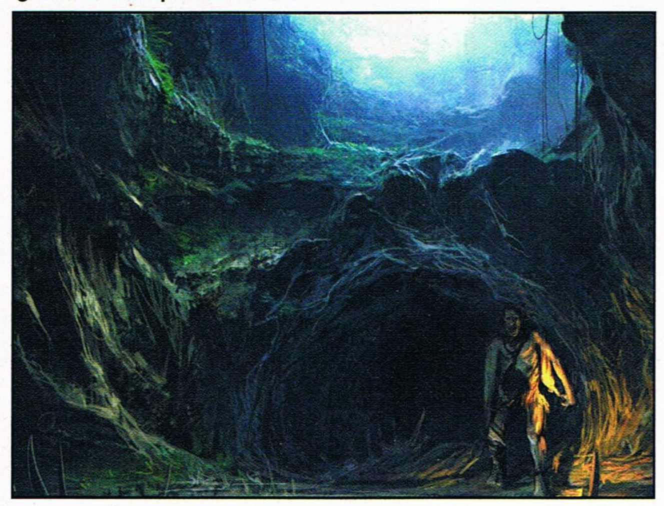
El Señor de los Anillos: El Concilio Blanco ROL

El Concilio Blanco será un nuevo juego de rol desarrollado por EA. Esta noticia no tendría nada de sorprendente si no fuese por la escasa experiencia de la multinacional en el género que vio nacer a *Baldur's Gate*. La popularidad y el éxito comercial creciente que envuelve a los juegos de rol (sin ir más lejos *Oblivion*, la última entrega de la saga *The Elder Scrolls*, lleva ya más de 1,7 millones de copias vendidas en PC y Xbox 360), ha provocado que el gigante canadiense fije su interés en este atractivo género.

La apuesta será de las que quitan el hipo: un ambicioso juego ambientado en el universo de *El Señor de los Anillos* y dotado de un guión original con las novelas de J.R.R. Tolkien como fuente de inspiración, por supuesto. Steve Gray, productor ejecutivo de *El Concilio Blanco*, afirma que "nuestros equipos se han comprometido a crear un nuevo juego que contente tanto a los fans de *El Señor de los Anillos* como a los buenos aficionados al rol. Con su jugabilidad de nueva generación y su original historia épica, creemos que nuestro juego será un gran éxito".

Si las promesas se hacen realidad, gozarás de un gran margen de libertad para explorar el mundo expansivo y no lineal de la Tierra Media. Podrás decidir tu rol como hombre, elfo, enano o hobbit y forjar tu destino hasta convertirte en un héroe aliado de El Concilio Blanco. Entre los integrantes de la comunidad te codearás con celebridades como Galdalf, Saruman, Galadriel y Elrond. Apunta este atractivo título al final de la agenda del año que viene.

***El Concilio Blanco* combinará espectaculares gráficos con amplios entornos.**



Nada como salir de la caverna para sentirse liberado.



El sistema de juego será parecido al de *Oblivion*.

Cañones como circuitos

Need for Speed: Carbono CARRERAS

Desarrollado por EA Black Box en Vancouver, *Need for Speed: Carbono* supondrá la enésima vuelta de tuerca de una de las sagas de conducción más laureadas y vendidas de la historia del PC. *Carbono*, que verá la luz en noviembre, sumergirá al usuario en el mundo de las carreras callejeras en una guerra por dominar la ciudad y en la que tendrás que arriesgar el pellejo por el control de los territorios rivales.

A medida que la presión policial aumente, las carreras se trasladarán a los cañones, donde un atracón de curva podrá suponer la pérdida del botín conseguido. El juego de EA incorporará también un alto grado de personalización, permitiéndote diseñar los coches de tu pandilla gracias a la tecnología Autosculpt. Larry LaPierre, Productor Ejecutivo de Carbono, comenta que están muy orgullosos de su habilidad "para reinventar la franquicia y descubrir continuamente las novedades y excitantes tendencias del mundo del motor". Según él, "las carreras en los cañones supondrán un auténtico reto para demostrar las habilidades de conducción".



La nueva entrega de *Need for Speed* está a la vuelta de la esquina.

CONCURSO

DREAMFALL
THE LONGEST JOURNEY

El camino es **tan peligroso como divertido**, así que te mueres por embarcarte en **la aventura más larga**. Deja ya de escuchar los relatos de los demás y consigue una de las **20 copias del juego**. Eso sí, antes tendrás que dar con **la respuesta correcta**.

PC DVD-ROM

¡TRAS THE LONGEST JOURNEY, LA AVENTURA CONTINUA!

DREAMFALL THE LONGEST JOURNEY

16+ pegi.info

FUNCOM

VOCES Y TEXTOS EN CASTELLANO

FRIEND WARE www.friendware.es

Micro Application

FRIEND WARE FUNCOM Micro Application

CONCURSO *DREAMFALL:* ¿Cómo se llama la protagonista principal de *Dreamfall?*

☐ Anja Benzenhöfer ☐ Zoë Castillo ☐ Miss Bartol

Nombre y apellidos ______________________

Domicilio ______________________

Población ______________________ Código postal ______________

Provincia ______________________ Teléfono ______________

E-mail ______________________

Rellena el cupón de respuesta en mayúsculas y envíalo a:
PC LIFE • Editorial Aurum, S.L. • C/ Muntaner, 462 • 08006 Barcelona

BASES DEL CONCURSO

• Para participar en este concurso, tu carta deberá re birse en las oficinas de Editorial Aurum antes del 5 octubre e indicar "Concurso *Dreamfall*" en el sobre.
• Sólo participarán en el sorteo las cartas con la re puesta correcta.
• El sorteo se realizará el 10 de octubre y los nombres los ganadores aparecerán en la revista de noviembre.
• El premio no es canjeable por dinero.
• A efectos de la Ley Orgánica 15/1999 de Protecci de Datos de Carácter Personal, informamos a los q contesten nuestra encuesta de que los datos que n faciliten serán incorporados a un fichero automatizac responsabilidad de Editorial Aurum, S.L. Bajo ning concepto serán cedidos a terceros. Si desea ejercer derecho a acceder, modificar o cancelar esos dat puede dirigirse por escrito a Editorial Aurum, S.L., ca Muntaner 462, 2º 1ª, 08006, Barcelona.

D. GÓMEZ

CONTRA LA CORRIENTE

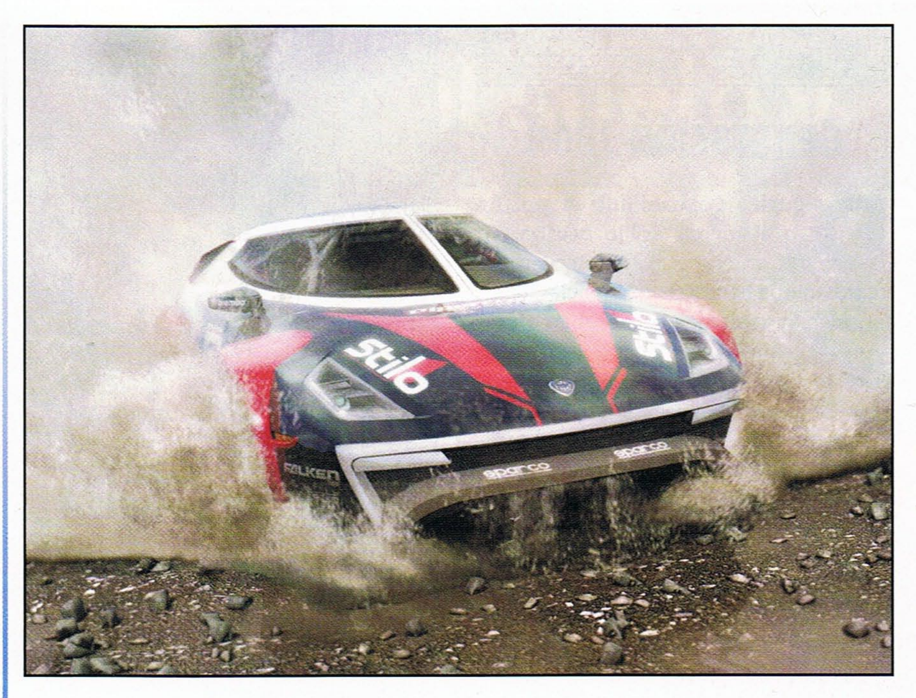
El negocio de las licencias

A través de los productos licenciados se puede detectar de forma meridiana la convergencia entre la industria audiovisual y la del entretenimiento interactivo. Originalmente las licencias provenían del cine o del deporte, y continúan siendo origen de muchos videojuegos, aunque en la actualidad se pueden ver también concursos de televisión o marcas comerciales.

En cualquier caso las licencias son una manera fácil de aprovechar la popularidad de una propiedad intelectual de cualquier tipo, ya sea libro, película, cómic o una mezcla de éstos. No se trata de un fenómeno nuevo. Pudo haber empezado allá por 1982 con la versión para Atari 2600 de *E.T.*, de Steven Spielberg. Hoy podemos encontrar numerosas licencias en el mercado: desde *Tiger Woods* a *Harry Potter*, pasando por *James Bond* o *Star Wars*. De hecho, este fenómeno viaja también en la dirección opuesta. Basta con echar un vistazo a la saga *Tomb Raider* o a la reciente *Silent Hill*.

Dilucidar si las licencias son buenas para la industria es complejo. Según un informe de Financial Group, existe una correlación entre las películas de éxito y los videojuegos de éxito: a pesar de lo que digan los críticos, las licencias venden. No sólo eso, sino que no van a desaparecer, puesto que ayudan a aumentar el rendimiento de cualquier propiedad intelectual. Y significan ingresos para los creadores de los videojuegos, ya que también se acaban licenciando para producir películas, libros, cómics y merchandising en general. Sólo cabe esperar que la dependencia de la industria respecto a las licencias no les haga olvidar algo muy importante: crear calidad a través de la propiedad intelectual también está entre sus obligaciones.





Adiós carretera

Colin McRae: DIRT ■ CARRERAS

El objetivo que persigue *DIRT* no es moco de pavo: "convertirse en la experiencia off-road más emocionante y diversa que se haya disfrutado jamás en cualquier plataforma de videojuegos". Credenciales no le faltan, empezando por sus desarrolladores, los responsables de la respetadísima saga *Colin McRae*. Su nueva apuesta incluirá tanto las clásicas pruebas por etapas de rally como carreras campo a través de todos los estilos imaginables.

A bordo de coches de 850 caballos de potencia, el año que viene tendrás la ocasión de participar en competiciones Hill Climb (con la famosa Pikes Peak International y sus más de 250 curvas a través de las Montañas Rocosas del Colorado), Rally Raid (en la que manejar camiones y potentes 4x4 en pleno desierto) o el desafío del Rally Cross, en cuyas carreras se combina el campo a través con la carretera.

DIRT gozará además de un apartado tecnológico de campanillas, con depurados sistemas de control y física y un extraordinario motor de colisiones que te hará sentir cada bache de la carretera.

¡Malditos conejos!

Rayman: Raving Rabbids ■ ACCIÓN

Regresa *Rayman*, y lo hace de la mano del mismo equipo de desarrollo que estuvo detrás de *Beyond Good & Evil* y *Peter Jackson's King Kong*. En *Rayman: Raving Rabbids* el estrafalario personaje sin extremidades creado por Michael Ancel hará las payasadas más divertidas y absurdas para contrarrestar a las hordas de horribles conejos que invaden su mundo. En esta ocasión Rayman deberá pasar por una serie de pruebas como si de un gladiador se tratara. Así que tendrá que entretener y burlar a esos conejos fuera de control.



El juego destacará por su sentido del humor cafre y cañero.

ZONA α

LLUVIA ÁCIDA — J. RIPOLL

Generación JPod

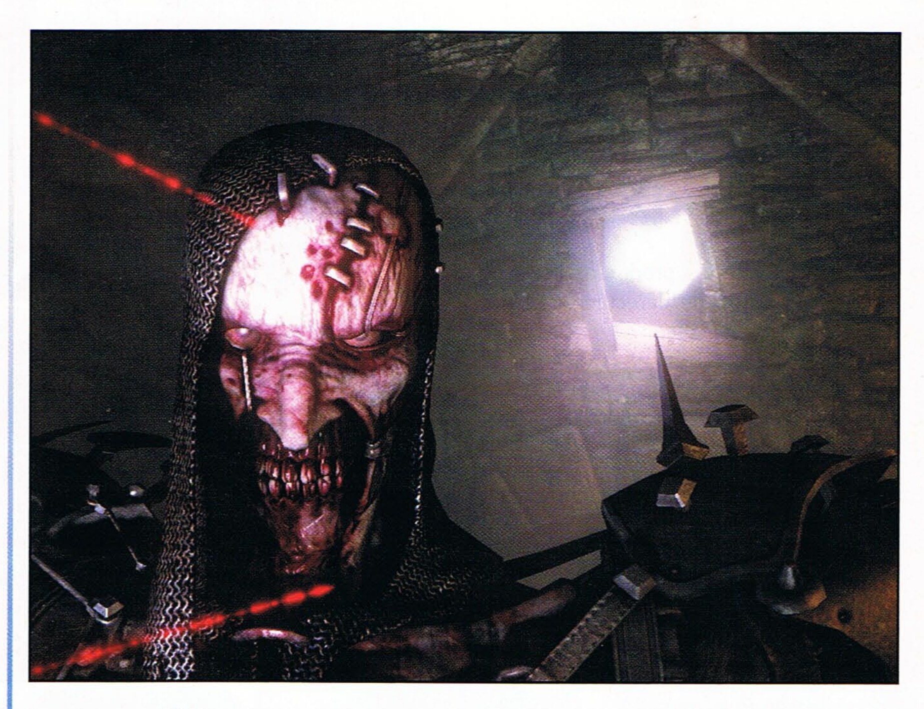
Douglas Copland fue el padre (o al menos así lo bautizaron) de la Generación X. ¿Recuerdas? Veinteañeros con crisis existencial de intensidad variable que escuchaban a grupos sin ecualizar con un cantante de pelo grasiento y sangre diluida entre océanos de ácido. Pues bien, Copland ha seguido escribiendo libros, buscando otra generación a la que etiquetar y ya la tiene. Él, yo y muchos más: los *jpodders*.

Jpod es el título de su nueva novela, la historia de un grupo de veinteañeros con un cerebro a medio clic de Google de la saturación; gente que ha pasado gran parte de su vida mirando, leyendo o jugando. Son *geeks* o *freaks*. Programadores de un videojuego, en este caso infantil, producido por una multinacional del entretenimiento. Son creativos, o al menos tan creativos como lo pueden ser después de haber devorado trillones de referencias culturales. Todas sus buenas ideas para hacer de su juego algo diferente son tratadas con la sutileza de un jabalí por sus jefes, gente sin idea de videojuegos, pero que cree conocer el mercado. Su lema: copia lo que funciona, olvídate de lo demás. La originalidad desplazada al rincón polvoriento de la estantería del sótano.



Pero Copland no se queda aquí, pues él también tiene lema: si no hay denuncia, para qué hablar de generación. Y el drama de ésta se llama conformismo. Los *jpodders* hacen un juego que no es el que querrían hacer, les da igual. Si les dicen "a callar", ellos ni murmuran. Sin revolución posible, la derrota se hace realidad.

Año a año, haciendo un repaso a los videojuegos que acaban llegando a las estanterías, está claro: los *jpodders* son más; los que se niegan a serlo, muchos menos. Como le sucedió a la Generación X, quizá falte un mártir, el icono que marque el punto y aparte. En los noventa fue un suicida, ahora bastaría con un rebelde, quizá un pionero, desde luego un salvador.



Toda una pesadilla

Jericho ■ ACCIÓN

Dos son los motivos por los que no hay que perder la pista a *Jericho*. Primero: está siendo desarrollado por Mercury Steam, compañía española afincada en Madrid y en cuyo currículum figura el fantástico *Scrapland*. Y segundo: se basa en una historia de horror sobrenatural producto de la imaginación del prestigioso novelista y cineasta Clive Barker.

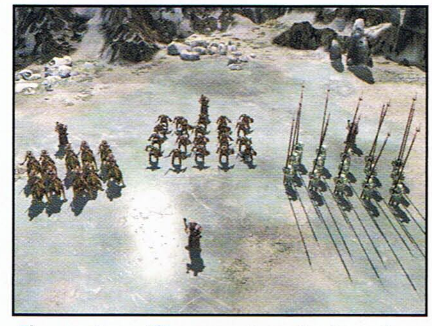
Jericho narra la misteriosa aparición en el desierto de una ciudad perdida, un núcleo donde reina el mal que podría destruir a toda la humanidad. Los encargados de vencer a tan feroz amenaza serán los miembros de un equipo de operaciones especiales entrenado tanto en actividades militares convencionales como en las artes arcanas.

Clive Barker afirma que "los usuarios encontrarán constantemente nuevos desafíos, nuevos entornos y, sobre todo, nuevos horrores y abominaciones a las que deberán hacer frente a cada paso". *Jericho* nos pondrá los pelos de punta a finales de 2007.

El rey oscuro

La Batalla por la Tierra Media II: The Rise of the Witch-King ■ ESTRATEGIA

A finales de año aparecerá *The Rise of the Witch-King* (título provisional en inglés), la primera expansión oficial para *La batalla por la Tierra Media II*. Este añadido incluirá una nueva campaña completa para el modo individual, unidades adicionales para cada una de las seis facciones existentes y una nueva raza maligna con la que se podrá jugar a los modos Escaramuza, Multijugador y la Guerra del Anillo. La expansión narrará la toma del poder por parte del Rey Brujo y la invasión del reino de Arnor, hogar de los antepasados de Aragorn.



El aspecto gráfico experimentará una leve mejora en esta expansión.



CONCURSO *FLATOUT 2*: ¿Qué motor físico se ha empleado en *FlatOut 2?*

☐ General Motors ☐ Mitsubishi ☐ Havok

Nombre y apellidos ______________________________

Domicilio ______________________________

Población ____________________ Código postal ____________

Provincia ____________________ Teléfono ____________

E-mail ______________________________

Rellena el cupón de respuesta en mayúsculas y envíalo a:

PC LIFE • Editorial Aurum, S.L. • C/ Muntaner, 462 • 08006 Barcelona

BASES DEL CONCURSO

• Para participar en este concurso, tu carta deberá re
birse en las oficinas de Editorial Aurum antes del 5
octubre e indicar "Concurso *FlatOut 2"* en el sobre.

• Sólo participarán en el sorteo las cartas con la re
puesta correcta.

• El sorteo se realizará el 10 de octubre y los nombres
los ganadores aparecerán en la revista de noviembre.

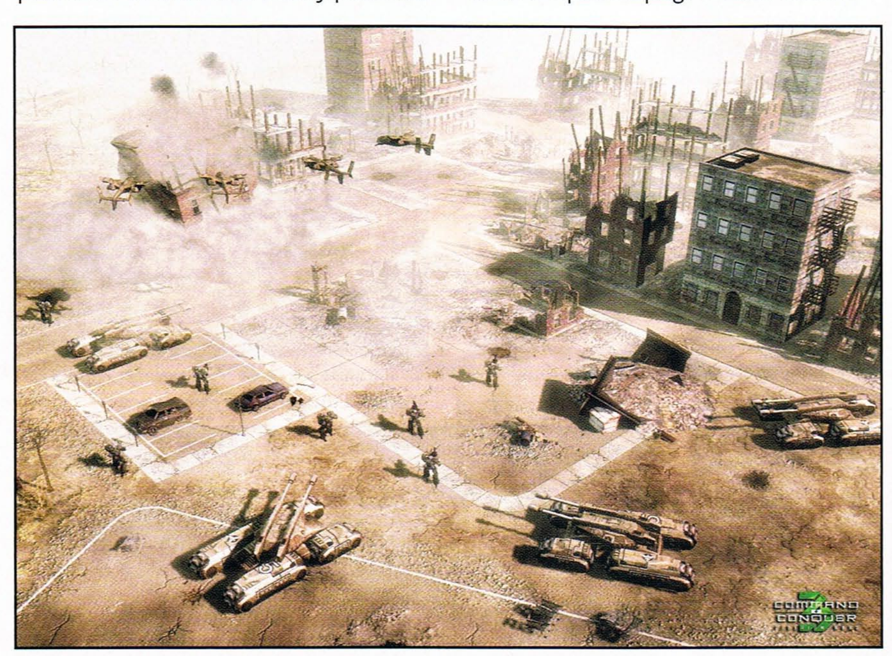
• El premio no es canjeable por dinero.

• A efectos de la Ley Orgánica 15/1999 de Protecci
de Datos de Carácter Personal, informamos a los q
contesten nuestra encuesta de que los datos que n
faciliten serán incorporados a un fichero automatiza
responsabilidad de Editorial Aurum, S.L. Bajo ning
concepto serán cedidos a terceros. Si desea ejercer
derecho a acceder, modificar o cancelar esos dat
puede dirigirse por escrito a Editorial Aurum, S.L., ca
Muntaner 462, 2º 1ª, 08006, Barcelona.

Un bien preciado

C&C 3: Tiberium Wars ESTRATEGIA

El Tiberium desempeñará en *Tiberium Wars* un papel aún más importante si cabe que en anteriores entregas. Las tres facciones en liza necesitarán de este elemento para salvaguardar su economía. El jugador deberá recolectar la mayor cantidad posible del valioso cristal verde y procesarlo en sus refinerías para dotar de recursos a las nuevas estructuras. Otra función básica será la creación de grandes ejércitos formados por tropas de infantería, vehículos armados y aviones. Algunas de estas unidades podrán interactuar con el Tiberium en pleno campo de batalla para desplegar nuevas tácticas.



Lista de espera

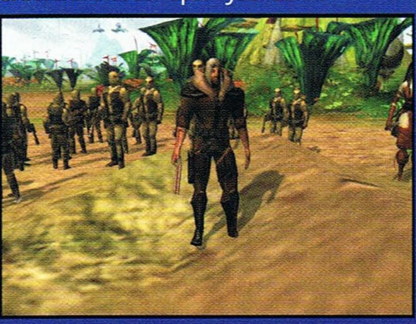
En ellos se posan todos los focos y descansan todos los anhelos. Su salida al mercado merecerá fanfarrias, desfiles y algarabía.

	JUEGO	GÉNERO	DISPONIBLE
1	Company of Heroes	Estrategia	Septiembre 2006
2	Spore	Estrategia	Marzo 2007
3	Bioshock	Acción	Mediados 2007
4	Enemy Territory: Quake Wars	Acción	Por determinar
5	Supreme Commander	Estrategia	Principios 2007
6	Alan Wake	Aventura	Por determinar
7	Crysis	Acción	Finales 2006
8	Command & Conquer: Tiberium Wars	Estrategia	Por determinar
9	Need for Speed: Carbono	Carreras	Noviembre 2006
10	Neverwinter Nights 2	Rol	Octubre 2006
11	Hellgate: London	Rol	Por determinar
12	The Witcher	Rol	Mediados 2007
13	El Señor de los Anillos: El Concilio Blanco	Rol	Finales 2007
14	World of Warcraft: The Burning Crusade	Online	Finales 2006
15	Stranglehold	Acción	2007

En pocas palabras

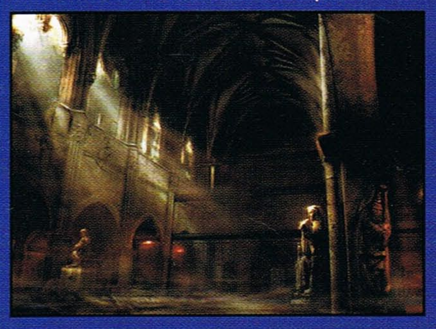
El lado oscuro

Antes de que acabe el año tendremos entre nosotros *Las fuerzas de la corrupción*, la primera expansión oficial para *Star Wars: El Imperio en guerra*. En ella el jugador podrá participar en la Guerra de las Galaxias desde un nuevo bando, el del criminal corrupto Tyber Zann.



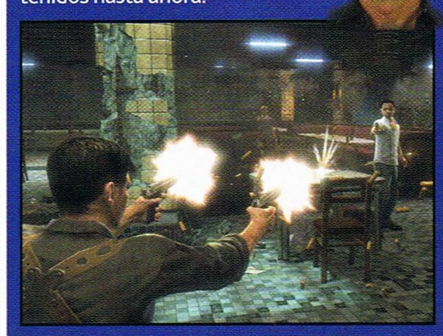
Asústame otro día

Near Death Investigation, la quinta entrega de la añeja franquicia *Alone in the Dark* y que en la actualidad desarrolla la compañía Eden Studios, sufre un ligero retraso respecto a la fecha de publicación inicial: no aparecerá hasta marzo de 2007. Paciencia pues.



John Woo se retrasa

Otro juego que se retrasa es *John Woo's Stranglehold*. No verá la luz hasta el primer cuarto de 2007. Por lo visto, los desarrolladores no están muy satisfechos con los resultados obtenidos hasta ahora.



Vuelve Call of Duty

En una reciente conferencia para accionistas, Bobby Kotick, jefe ejecutivo de Activision, reveló que la compañía californiana publicará en el próximo año fiscal la cuarta entrega de la saga *Call of Duty* y que habrá versión para PC.

ZONA β

Regreso a la magia

Neverwinter Nights 2 ROL

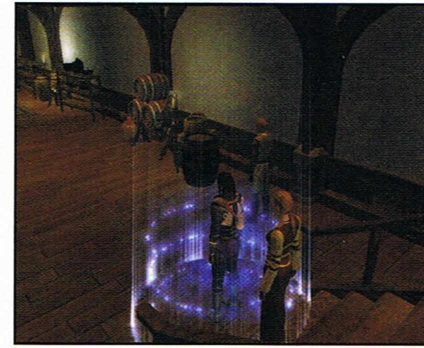


Habrá dos versiones de la edición especial del juego.

Varias novedades acerca del esperadísimo título de Atari. La primera, *Neverwinter Nights 2* contará con una edición especial limitada que incluirá la primera parte de la saga junto a sus expansiones, el reciente *Dungeons & Dragons: Stormreach* con siete días de prueba y la Bendición de Waukeen, un talento especial que otorga al jugador una bonificación de +1 en todas sus tiradas de salvación. Además, a lo largo del juego, tres mercaderes permitirán abrir cuadros de diálogo especiales con los que conseguir equipo especial y armas únicas.

Por otra parte, un elemento de *Neverwinter Nights 2* que despertaba muchas dudas son sus opciones multijugador. Ferret Baudoin, diseñador jefe de Obsidian Entertaiment, ha explicado por dónde irán los tiros: "Muchas de las mejoras que hemos incluido son la consecuencia de un estudio sobre algunos juegos multijugador masivos con el propósito de descubrir qué mecanismos son los que ayudan a la gente a jugar con armonía y a machacar cómodamente el cráneo de los enemigos". En este aspecto *Neverwinter Nights 2* incluirá "una interfaz diseñada para soportar horas y horas de juego". De hecho, ya ha empezado la fase de pruebas.

Probablemente aquellos que esperen una mejora revolucionaria se llevarán un chasco, ya que los objetivos prioritarios de los desarrolladores son, en palabras de Baudoin, "mejorar el motor, las herramientas de edición y entregar una campaña individual sólida". Y añade: "Intentar hacer algo completamente nuevo con el apartado multijugador hubiese sido un auténtico suicidio". Tras varios retrasos, Atari publicará *Neverwinter Nights 2* en octubre.



La segunda parte de *Neverwinter Nights 2* llegará a nuestro país en breve.



La interfaz mezclará iconos con menús desplegables.



El juego garantiza rol de muchos quilates.

Un equipo de lujo

Marvel: Ultimate Alliance ROL

Ultimate Alliance contará con un plantel de estrellas que ni el mismísimo Dream Team: 140 personajes de los cómics (Spiderman, Lobezno, La Cosa, el Capitán América, Electra...) con los que crear, personalizar y controlar al equipo definitivo formado por hasta cuatro miembros.

Mezcla de rol y acción, el juego de Raven Software (*Quake 4*), embarcará al jugador en una misión que determinará el destino de la Tierra. El objetivo: derrotar al Doctor Muerte y al recién rehabilitado grupo de Amos del Mal mediante multitud de tácticas, accesorios de combate, poderes sólo aptos para superhéroes y nuevos movimientos de ataque cuerpo a cuerpo. *Ultimate Alliance*, que llegará en lo que queda de año, incluirá también un modo historia cooperativo (tanto online como offline) y uno en el que evaluar la actuación de cada jugador.



No faltará a la cita ninguno de los más carismáticos héroes de la Marvel.

ZONA β

X. Pita

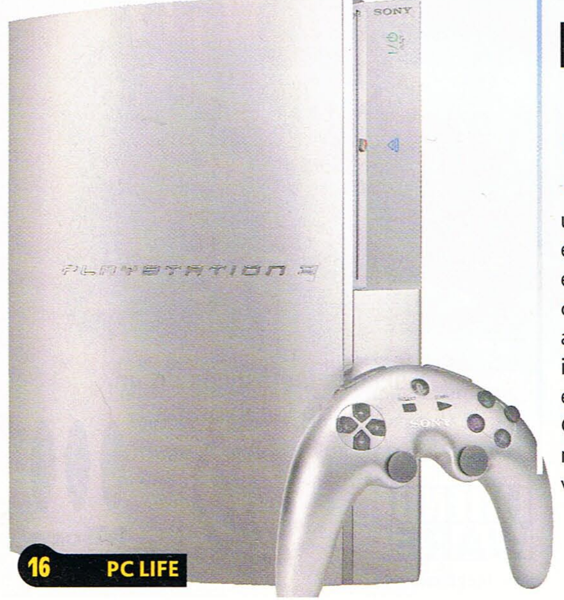
LOS OTROS

Demasiado dinero

El videojuego también tiene sus propios mitos. Uno de ellos, y que estos últimos meses se recuerda día sí y día también, afirma que ningún sistema ha reinado durante tres generaciones seguidas. Y vistas las últimas informaciones que rodean al lanzamiento de la nueva consola de Sony, parece que así seguirá siendo. El principal problema que planea sobre PS3 es lo elevado de su precio. La versión más barata, que saldrá a la venta por 500 dólares, es excesiva; la completa, a 600, sencillamente prohibitiva.

Aunque el presidente de la compañía, Howard Stringer, ha definido a PlayStation 3 como una *ganga*, lo cierto es que la reacción en Japón, con más del 90 por ciento de los diseñadores clamando que el precio es demasiado alto, ha hecho saltar las alarmas. La situación es preocupante, y mucho más si se piensa que parte importante del poderío de "la play" se debe al extraordinario trabajo de los estudios externos que diseñan juegos para ella. Tal y como afirma Business Week, algunos creadores están aparcando su trabajo para PS3 a favor de Wii e incluso de Xbox 360. Sin ir más lejos, mastodontes como Electronic Arts parecen estar apostando más por Nintendo que por Sony cuando tradicionalmente ha sido siempre al contrario.

Las matemáticas no engañan: Xbox 360 cuesta 200 dólares menos y Wii, 250. La solución parece clara: bajar el precio de la máquina cuanto antes. Por desgracia, nada es tan sencillo. Fabricar una sola PlayStation 3 le cuesta a Sony cerca de 750 dólares, una cantidad mayor que el precio de salida, con lo que las pérdidas pueden multiplicarse peligrosamente. Se ponga como se ponga Howard Stringer, las matemáticas no engañan. Y a día de hoy todo parece indicar que a Sony no le cuadran las cuentas. Veremos.





A por el Grand Slam

Top Spin 2 DEPORTES

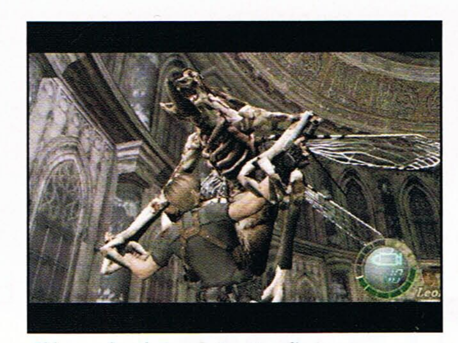
Nobilis publicará este mes de noviembre la segunda entrega de uno de los mejores juegos de tenis jamás creados, *Top Spin*. El título de Indie Built te permitirá convertirte temporada a temporada en un tenista de elite, perfeccionando voleas, mates, lobs, drives y tiros de riesgo en los mejores campos de entrenamiento. Además, podrás participar en campeonatos junior y torneos de patrocinadores para finalmente acceder a las pruebas del Grand Slam: Roland Garros, Wimbledon, Open de Australia y Open USA. El reto no es moco de pavo.

Tu ascenso a la gloria podrá materializarse ya sea con jugadores personalizados (peinado, camisetas, *shorts* o zapatillas) o con alguno de los 24 jugadores reales que se incluyen (Andy Roddick, Roger Federer, Lleyton Hewitt, Maria Sharapova, Venus Williams...). Otra de las mayores curiosidades de *Top Spin 2* radicará en la posibilidad de sacar de quicio a los adversarios con diversas actitudes y gestos en la pista.

Suspense asegurado

Resident Evil 4 AVENTURAS

Se aceptan apuestas. ¿Consentirá UbiSoft una chapuza similar a la de *Devil May Cry 3* o bien sorprenderá con una conversión digna de un clásico como es *Resident Evil 4*? En cualquier caso, todo está preparado para que el juego de Capcom desembarque en los PC este mes de octubre a 20 euros. La versión para compatibles incluirá además una serie de extras que no estaban presentes en la versión para GameCube, como dos minijuegos, el modo Mercenario y la posibilidad de desbloquear armas, vestimentas y personajes.



El lugar donde impacten tus disparos determinará el nivel de daño de los enemigos.

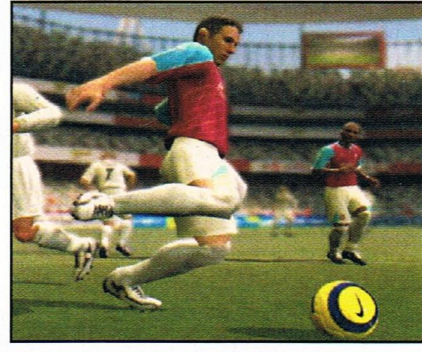
¡A por ellos, oé!

FIFA 07 DEPORTES

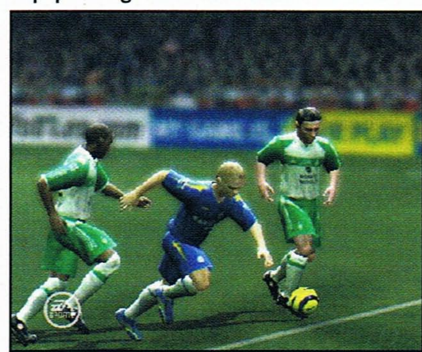
En los últimos años, Electronic Arts se había quedado algo estancada con su saga *FIFA*. Las mejoras que implementaban no terminaban de convencer a la comunidad y no eran como para tirar cohetes. Ahora, por fin, han anunciado una nueva funcionalidad que sí que puede tildarse de revolucionaria: las "Ligas Interactivas". El gigante canadiense apostará en el inminente *FIFA 07* por el modo online, un apartado demasiado descuidado hasta la fecha, tanto por ellos como por sus competidores.

En estas "Ligas Interactivas" tendrás que elegir el equipo que quieres dirigir (presumiblemente el club del que eres seguidor). Cuando el equipo real tenga que disputar un partido, tú jugarás encuentros online contra los seguidores del club rival. Se respetará el calendario real. Cada victoria significará un "voto" para tu club en dicho enfrentamiento. Así, el equipo que más puntos tenga consigue la victoria. Durante toda la temporada tendrás que sumar puntos para tu club, y al final se determinará si las escuadras virtuales han hecho justicia con las de carne y hueso.

Además de todo esto, cada club tendrá su propia comunidad. Podrás charlar con todos los representantes de tu equipo en salas habilitadas especialmente para ello y concertar partidos contra tus rivales. ¿Quién dijo eso de que la unión hace la fuerza? Acertó de pleno.



27 ligas de 20 países, con más de 510 equipos elegibles. Poco no es.



Cada maestrillo tendrá su librillo, y cada jugador sus propias habilidades.



Seguir el calendario de tu equipo de manera virtual puede ser épico.



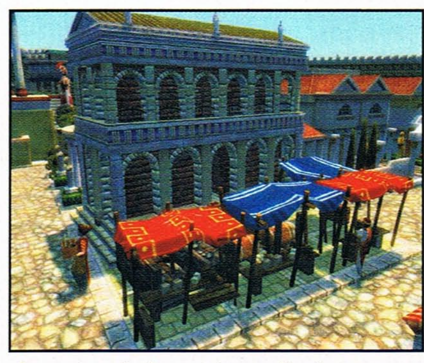
Según aseguran, la IA de los porteros se mejorará notablemente.

Esplendor romano

Caesar IV ESTRATEGIA

Han pasado ocho años desde que Tilted Mills lanzó su último *Caesar*. Ahora, a las puertas de la cuarta entrega, ciertos detalles salen a la luz... y nunca mejor dicho. El sistema de iluminación dinámica con el que contará el juego será simplemente espectacular, a tenor de los últimos vídeos. Habrá un ciclo noche-día completo, amenizado con una gama de efectos climáticos importante. Evidentemente, lo que suceda en el entorno marcará tu carrera por convertirte en el nuevo César.

Como gobernador de una provincia, deberás ingeniártelas para exprimir el terreno y tener contentos a los ciudadanos. Habrá más de 100 tipos de edificios y 25 materiales para comerciar. Tendrás que invertir sabiamente el dinero que obtengas, ya sea en defensa, ataque o más infraestructura. Podrás comenzar con tus trapicheos en octubre.



Con este solecito apetece salir a la terraza y tomar un buen vino.

ZONA β

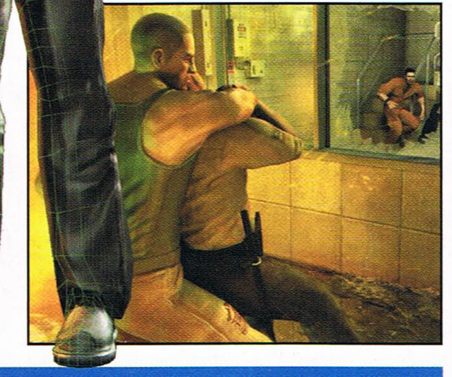
Qué bueno ser malo

Splinter Cell: Double Agent ACCIÓN

Sam está hecho un pupas. Después de que su hija Sarah muriera atropellada por un conductor borracho, se sumió en una profunda depresión. Dejó su trabajo en la NSA y se abandonó a la mala vida. De esta imprevisible manera empezará *Splinter Cell: Double Agent*. Al cabo de unos meses, Lambert, su antiguo jefe, le propondrá que emule los primeros tiempos de nuestra amiga Sidney Bristow, de la serie *Alias*, y actúe como agente doble. El Gobierno no sabe nada, por supuesto. Sam se convertirá en un auténtico criminal e irá a la prisión, donde conocerá a miembros de una peligrosa organización terrorista. Éstos, al ver su valía, le ofrecerán unirse a ellos.

En el juego, que será publicado en las próximas semanas, tendrás que hacer misiones para ambos bandos, así que no sólo usarás equipamiento "oficial". Además, algunas misiones se desarrollarán de día, por lo que por fin veremos a Sam sin sus características gafitas de visión nocturna.

Desde Ubisoft afirman que la linealidad de las anteriores entregas desaparecerá y que las acciones del usuario marcarán el desarrollo de la historia. ¿Os imagináis al bonachón de Sam haciendo de malo? A nosotros nos cuesta.



Ganadores de concursos

RISE OF LEGENDS: Miguel García Díaz, Madrid • Fernando Expósito Tapia, Nueva Carteya (Córdoba) • Diego Fernández Vázquez, Monterroso (Lugo) ·Josep Gavaldá Cabrejas, Mont-Roig (Tarragona) • Diego Medina Calap, Valencia • Jesús Martín García, Marbella (Málaga) • Diego Villanueva Torres, Avilés (Asturias) • Roi Ferradas Orribo, Torrent (Valencia) • Luis Urquiza Barrionuevo, Basauri (Bizkaia) • Victor Ballester Burgos, Barcelona • Paulino Mercado Gómez, Boadilla del Monte (Madrid) • Alberto Mora Pavón, Malpica de Tajo (Toledo) • Marc Teixidò Carreira, Cornellá (Barcelona) • Roberto Giménez Barrul, Burgos • Sara Peña Casares, Donosti

TITAN QUEST: Lluís Amoros Cristiano, Barcelona • Dimas Alcalde Perelló, Palma de Mallorca (Islas Baleares) • Ignacio Urrea Gómez, Olivares (Sevilla) • Saúl Cortina Martínez, Pobla de Vallbona (Valencia) • Jesús Riera de la Plaza, Cádiz • Ángele Ovejero Martínez, Leganés (Madrid) • Manuela Ruíz Aguilar (Sevilla) • Diego de Arriba Franco, Guardo (Palencia) • Moisés Guzmán Mateo, Málaga • Judith Grasso Minguell, Taladell (Lleida) • Víctor Manuel Rodríguez Méndez, León • Ángel Soliño Freire (Pontevedra) • Salvador Manislla Ontanaya, Daimiel (Ciudad Real) • Rubén Lago Cabaleiro, Vigo (Pontevedra) • Alvaro López Soto, Murcia • Daniel Paradela Dosil, Noia (A Coruña) • Laura Espejo Freire, Alicante • Sean O'Donnell Garrido, Santander • Iker Gerrikaetxebarria Oiarzabal, Llodio (Bilbao) • Andrés Fraga Daponte, Melide (A Coruña)

RUSH FOR BERLIN: Antonio Beltrán de Santa Alalla, Granada • Miguel Jaramillo Postigo, Camas (Sevilla) • José Ramón Ahumada Biel, Reinosa (Cantabria) • Adrián Dacuña García, Baiona (Pontevedra) • Jordi Llobet Perelló, Lleida • Noel Redondo Lanzos, Ribadeo (Lugo) • Javier Ferndández Angulo, Miranda de Ebro (Burgos) • Michel Puertas Prieto, Burgos • Pablo Freiria González, L'Hospitalet (Barcelona) • Javier Ortega Asenjo, Madrid • Ion Lizarazu Arbulu, Antzuola (Gipuzkoa) • Juan Carlos Alonso Varona, Santander • Iker Martínez García, Castejon (Navarra) • Francisco Javier Hernández Hernández, Elche (Alicante) • David Ramírez Ruíz, Espejo (Córdoba) • Gabriel Tobías García, Nájera (La Rioja) • Alberto Romero García, Fene (A Coruña) • Abel Catalá Prieto, Bilbao • Blas Cernadas Grandío, Cáceres • Pedro Sanjulián Ferrer, Gijón

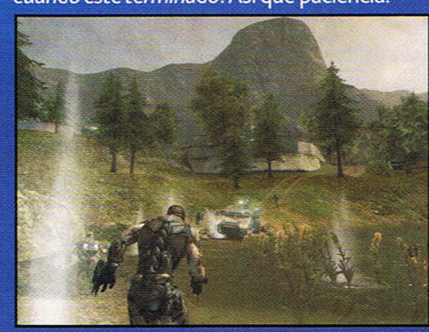
SPELLFORCE 2: Alejandro Núñez, Padrón (A Coruña) • Antolín Jaramillo González, Sevilla • José M. Barrachina Torres, Yecla (Murcia) • David de Castro Salazar, Rivas-Vaciamadrid (Madrid) • Jacinto Marco León, Alcalá de Xivert (Castellón) • Cristian Fernández Osorio, Madrid • Eusebio Pereira Sánchez, Santurce (Vizcaya) • Iván Albo Basurto, Burgos • César Machuca Herrero, Ávila • Enrique González Abellán, Aldaia (Valencia) • Jorge Burgos Fernández-Gil, Madrid • Eneko Mazo Aribe, Otxandio (Vizcaya) • Pilar Pérez Viña, Avilés (Asturias) • José Roldán Palma, Sant Joan de Vilatorrada (Barcelona) • Guzmán de Vierna Carles-Tolrá, Santander • Jon Koldobika Alduzin Arriluzea, Basauri (Bizkaia) • Joel Panadero Alcaide, Blanes (Girona) • Paco de Andrés Gonzáles, Valencia • Luis González Álvarez, Oviedo • Manuel L. Santiago Román, Granada

CONDEMNED: Miguel Muste Sánchez, Sevilla • Eduardo Barrios Rispolis, Llucmajor (Palma de Mallorca) • Francisco Rodríguez Pérez, El Algar-Cartagena (Murcia) • Joaquín Aliaga Aparicio, Puerto de Sagunto (Valencia) • Ceferino Espiñeira Costa, Móstoles (Madrid) • Fernando Briones Boo, A Pobra do Caramiñal (A Coruña) • Javier García Gancedo, Vega de Espinareda (Leon) • Rubén Calleja Cañas, Alcolea (Córdoba) • Fernando L. Díaz Álvarez, Ferrol (A Coruña) • David del Olmo Suárez, Rivas-Vaciamadrid (Madrid) • Sergi Torres Font, Barcelona • Iñaki Carrascoso Sanz, San Sebastián • José Torres García, Manzanares (Ciudad Real) • José Gavaldà Cabrejas, Mont-roig del Camp (Tarragona) • José L. Vich Campos, Palma de Mallorca • Israel Pérez Valero, Elche (Alicante) • Javier Benítez Muñoz, L'Hospitalet de Llobregat (Barcelona) • Jonatan González González, Churriana (Málaga) • Gustavo Castro Díaz, La Cuesta-La Laguna (Santa Cruz de Tenerife) • Asun Ordás Álvarez, Villibañe (León)

EN POCAS PALABRAS

Guerra con las fechas

Enemy Territory: Quake Wars, el multijugador masivo de Splash Damage inspirado en los juegos de *id*, que iba a salir en 2006, se retrasa hasta nuevo aviso. Los desarrolladores alegan que quieren perfeccionarlo y que lo lanzarán *cuando esté terminado*. Así que paciencia.

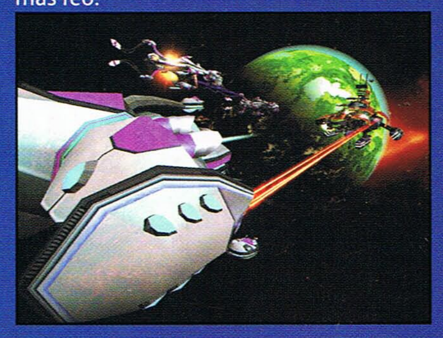


Qué vida más perra

Los Sims 2 siguen recibiendo expansiones. Esta vez la casa se te llenará de animalitos con *Los Sims 2: Mascotas*: perros, gatos, pájaros… cada uno con su propia personalidad. Podrás comprarles todo tipo de complementos y sacarlos a pasear por el parque, donde tendrán la oportunidad de interactuar con otras mascotas.

Espadas estelares

Nobilis lanzará el 22 de septiembre un juego de estrategia espacial llamado *Sword of the Stars*, de los creadores de *Homeworld: Cataclysm*. Las cuatro razas (humanos, zánganos, tarkas y liires) del juego competirán en una carrera tecnológica que determinará quién es el más fuerte. Y el más feo.



Comienza el campeonato

Por primera vez desde que Beautiful Game Studios tomó las riendas de *Championship Manager*, en la edición de 2007 se incluirá la posibilidad de dirigir selecciones nacionales. También se implementará la opción de poder charlar con los jugadores antes del partido o en la media parte.

ZONA Ω

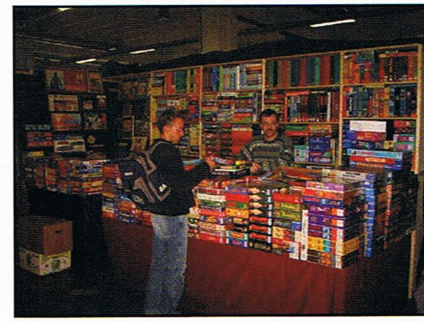
D. NAVARRO
PC CONFIDENTIAL

De juicio en juicio

Existe un deporte de alto riesgo que ni tú ni yo podemos practicar y que probablemente se acabe llamando "demanding", porque todavía no tiene nombre. Consiste en mantener ocupados a los jueces con denuncias a las empresas más poderosas del momento. A los abogados de Take Two se les privó del derecho de fumarse el pitillo de la tranquilidad. Sí, la dichosa Comisión Federal de Comercio de EE.UU. dictaminó que la compañía nada tenía que ver con el no menos dichoso mod que convertía el último *GTA* en una mala película porno. Sin embargo, la mcCarthiana comisión se lo dejó bien claro. Los van a vigilar de cerca. Pues bien, decía que las celebraciones de los picapleitos duraron un suspiro. Y es que poco antes de conocer la sentencia favorable de los comisionados, saltaba al ruego un accionista con denuncias tan graves como el malgasto de los activos de la empresa, el abuso de poder y la mala gestión en las *stock options*. Lo sorprendente es que los supuestos delitos corresponden a 1997, cuando el primer *Grand Theft Auto* todavía estaba en la incubadora. Sin ánimo de jugar a los magistrados con peluca, toga y martillo, e independientemente de que Take Two salga victoriosa o no de este envite, a menudo uno tiene la sensación de que los tribunales forman parte de un juego (peligroso) que tanto sirve para promocionar un juego, desprestigiar a una empresa e, imagino que de vez en cuando, hacer justicia.

aDeSe hace balance

La Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento presentó recientemente su Anuario 2005, resumen de la situación de la industria del videojuego a nivel nacional e internacional. El crecimiento del sector en España aumentó un 16% respecto a cifras del año pasado. Asimismo, Asia y Estados Unidos siguen siendo las dos grandes potencias líderes en venta de videojuegos.



La industria del videojuego sigue gozando de buena salud en España.

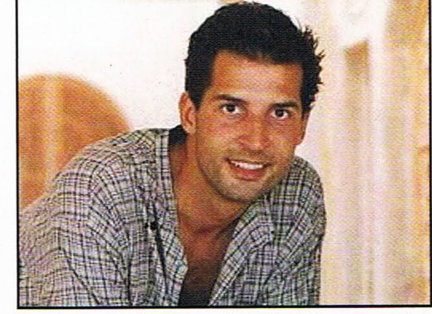
100 millones por RedOctane

Guitar Hero, particular simulador roquero en el que el jugador empuña una guitarra de mentirijillas, ha servido para lanzar a sus creadores, RedOctane, a la estratosfera de la industria. De hecho, en mayo se hacía pública la compra del estudio por parte de Activision. Pues bien, las cifras de la transacción están por encima de las previsiones más alcistas: ni más ni menos que 100 millones de dólares.



Dave ha vuelto

Ha estado lejos del desarrollo, pero no demasiado. Tras abandonar Shiny Entertainment y Atari y montar después una empresa de consultoría, Dave Perry ha vuelto a primera línea del diseño de videojuegos. El creador de *Sacrifice* trabajará codo con codo junto a Acclaim para desarrollar *2Moons*, "un juego de rol masivo gratuito, brutal y dirigido a público adulto".



Según Perry, los enemigos de *2Moons* serán "lo nunca visto".

Los más vendidos

ESPAÑA

1	Heroes of Might & Magic V
2	Los Sims 2: Decora tu familia
3	Los Sims 2: Abren negocios
4	Guild Wars: Factions
5	Half-Life 2: Episode One
6	Los Sims 2
7	World of Warcraft
8	CSI: Las 3 dimensiones del asesinato
9	Titan Quest
10	Pro Evolution Soccer 5

ESTADOS UNIDOS

1	World of Warcraft
2	Half-Life 2: Episode One
3	Los Sims 2: Decora tu familia
4	Cars
5	Los Sims 2: Abren negocios
6	Los Sims 2
7	The Elder Scrolls IV: Oblivion
8	Guild Wars: Factions
9	Heroes of Might & Magic V
10	Age of Empires III

REINO UNIDO

1	Half-Life 2: Episode One
2	Los Sims 2
3	Los Sims 2: Abren negocios
4	Rise & Fall: La caída de los imperios
5	World of Warcraft
6	Hitman: Blood Money
7	Championship Manager 2006
8	Football Manager 2006
9	Rise of Nations: Rise of Legends
10	Guild Wars: Factions

*Estas listas corresponden a los juegos más vendidos durante el mes de junio.

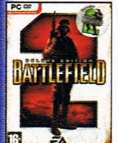
Novedades en el frente

Pasamos revista a todo lo que ha asomado a las estanterías en julio y agosto. Como verás, un amplio surtido de nuevos reclutas para la primera línea del frente de la diversión interactiva. No será por variedad.

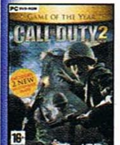
ACCIÓN



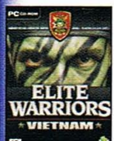
[ANTI]KILLER
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 19,99 €
Puntuación: N/D
www.nobilis.es/product_info.php?products_id=60



BATTLEFIELD 2: DELUXE EDITION
Editor: Electronic Arts
Precio: 49,95 €
Puntuación: 9
www.es.ea.com/games/8595



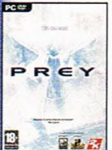
CALL OF DUTY 2: JUEGO DEL AÑO
Editor: Activision
Precio: 39,95 €
Puntuación: 9
www.callofduty.com/cod2



ELITE WARRIORS: VIETNAM
Editor: Friendware
Precio: 19,95 €
Puntuación: 5
www.boldgames.com/sog.html



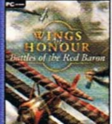
PIRATAS DEL CARIBE: LA LEYENDA DE JACK SPARROW
Editor: UbiSoft
Precio: 19,95 €
Puntuación: 5
www.ubi.com/ES/Games/Info.aspx?pId=4653



PREY
Editor: Take Two
Precio: 49,99 €
Puntuación: 8,5
www.prey.com



RED SKIES OVER EUROPE
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 19,99 €
Puntuación: N/D



WINGS OF HONOUR: BATTLES OF THE RED BARON
Editor: Virgin Play
Precio: 14,95 €
Puntuación: 7
www.city-interactive.com/index.php?page=RedBaron

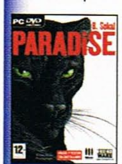
AVENTURAS



DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY
Editor: Friendware
Precio: 44,95 €
Puntuación: 8
www.dreamfall.com



KEEPSAKE
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 29,99 €
Puntuación: 5
www.keepsakegame.com

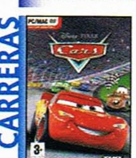


PARADISE
Editor: Friendware
Precio: 39,95 €
Puntuación: 5
www.paradise-game.com



THE ANT BULLY: BIENVENIDO AL HORMIGUERO
Editor: Virgin Play
Precio: 29,95 €
Puntuación: N/D
www.theantbully-game.com

CARRERAS



CARS
Editor: THQ
Precio: 39,95 €
Puntuación: 6,5
www.carsvideogame.com



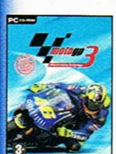
FLATOUT 2
Editor: Proein
Precio: 39,95 €
Puntuación: 8
www.flatoutgame.com



MAFIA RACING
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 19,99 €
Puntuación: N/D



MICRO MACHINES V4
Editor: Codemasters
Precio: 49,95 €
Puntuación: 6
www.codemasters.com/micromachines



MOTOGP 3
Editor: THQ
Precio: 9,95 €
Puntuación: 8,5
www.motogpthegame.com/2/ES

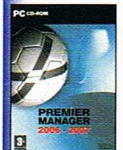
DEPORTES



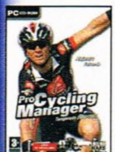
BIG GAME HUNTER 2006
Editor: Virgin Play
Precio: 19,95 €
Puntuación: N/D



DANGEROUS HUNTS 2
Editor: Virgin Play
Precio: 19,95 €
Puntuación: N/D
www.activisionvalue.com/titles/Cabelas/DangHunts2



PREMIER MANAGER 2006-2007
Editor: Virgin Play
Precio: 19,95 €
Puntuación: N/D
www.premiermanager.info

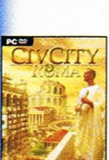


PRO CYCLING MANAGER: TEMPORADA 2006-2007
Editor: Friendware
Precio: 39,95 €
Puntuación: 6,5
www.pcm-spain.com

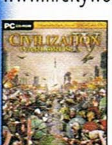
ESTRATEGIA



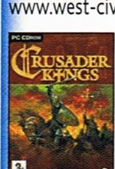
CHAIN OF COMMAND
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 19,99 €
Puntuación: N/D



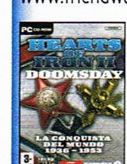
CIVCITY: ROMA
Editor: Take Two
Precio: 39,95 €
Puntuación: 7,5
www.fireflyworlds.com/ccr_index.php



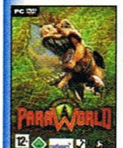
CIVILIZATION IV: WARLORDS
Editor: Take Two
Precio: 29,95 €
Puntuación: 8,5
www.west-civ.com



CRUSADER KINGS
Editor: Friendware
Precio: 19,95 €
Puntuación: 6
www.friendware.es



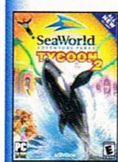
HEARTS OF IRON II: DOOMSDAY
Editor: Friendware
Precio: 19,95 €
Puntuación: 8
www.heartsofiron2.com/dd



PARAWORLD
Editor: Virgin Play
Precio: 29,95 €
Puntuación: 6,5
www.paraworld.com



RUSH FOR BERLIN
Editor: Virgin Play
Precio: 29,95 €
Puntuación: 8
www.rushforberlin.com



SEAWORLD ADVENTURE PARKS TYCOON 2
Editor: Virgin Play
Precio: 19,95 €
Puntuación: N/D
www.zoodigitalpublishing.com/product-item.php?id=253



TOTAL WAR: ERAS
Editor: Atari
Precio: 59,99 €
Puntuación: 9
www.totalwar.com/es/totalwareras.html

INFANTIL



CARS: LAS AVENTURAS DE RADIADOR SPRINGS
Editor: THQ
Precio: 29,95 €
Puntuación: N/D
www.carsvideogame.com

SIMULACIÓN



X3: REUNION
Editor: Ludis Games
Precio: 39,95 €
Puntuación: N/D
www.egosoft.com/games/x3/info_es.php





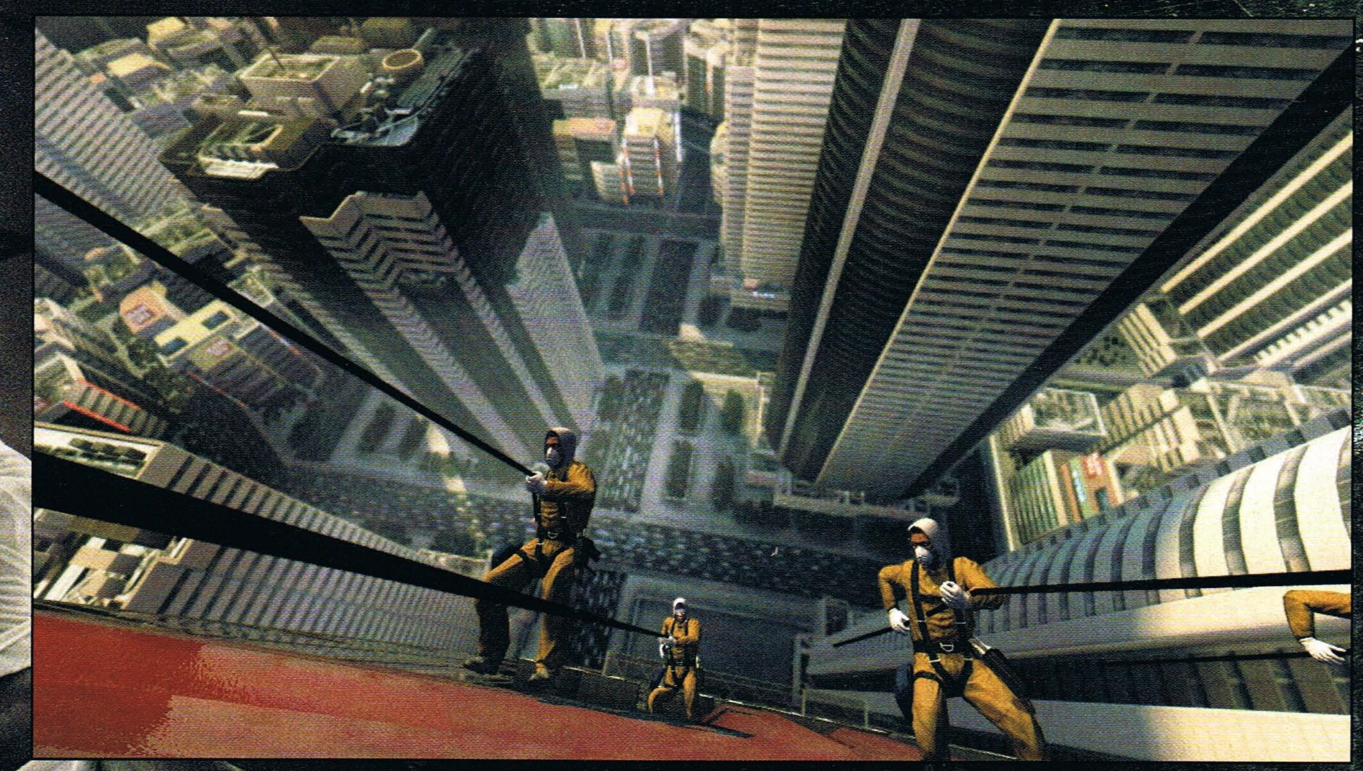
La violencia está servida

KANE & LYNCH: DEAD MEN

IO Interactive **ha aparcado a Hitman** y su sigilo. Conservan su apuesta por la perspectiva en **tercera persona** y unos **personajes** tan **sugerentes** como el calvo más famoso del ocio electrónico. Pero su próximo juego va a ser **un festival de fuego y plomo**. Entre tiro y tiro, **allí estábamos** nosotros para contártelo.

POR A. SALAS

IO Interactive existe más allá de la calva de Hitman. Es más, no están escatimando en esfuerzos a la hora de desarrollar el título que se traen entre manos: *Kane & Lynch: Dead Men*. Así nos los quiso hacer saber el jefe de proyecto, Jens Peter Kurup (JP para los amigos) nada más empezar la presentación a la prensa que tuvo lugar recientemente en Londres. Nosotros, por supuesto, no podíamos faltar. La primera en la frente. "Se trata de uno de los equipos de desarrollo más grandes que hemos tenido en IO", afirmó JP. "Hay entre 70 y 80 personas trabajando en este título. Muchos de los artistas han colaborado anteriormente en *Hitman*, aunque los programadores provienen de otros proyectos".



Los escenarios exteriores ya poseen un nivel de detalle más que decente.



En algunos escenarios, Kane y Lynch contarán con aliados.



Kane no se anda con remilgos a la hora de conseguir lo que quiere.

Lo que es seguro es que ya te puedes ir olvidando de las sutilezas del Agente 47. Pero si te suena *Freedom Fighters*, también de IO, tal vez te sirva de referencia para hacerte una idea de lo que deparará este nuevo título. Su jugabilidad será similar, apostando por una mecánica más frenética en la que abundarán los tiroteos y las explosiones.

Uno de los detalles que más te va a sorprender es la carga emocional que aportarán constantemente a la historia sus dos protagonistas, que dan nombre al juego. Así lo han querido en IO y, como los caprichos caros son, han elaborado una intricada trama llena de misterios y conformado una historia muy madura que se presenta como la piedra angular de este título. Pero, ¿quiénes son esos majaderos llamados Kane y Lynch?



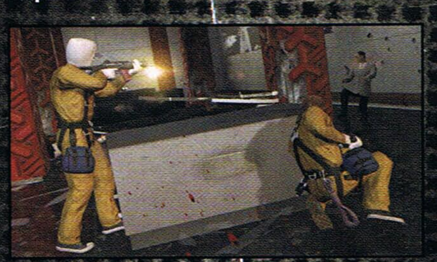
La tensión entre los dos protagonistas se hará patente cada dos por tres.

¿Mera coincidencia?

Podría decirse que los dos protagonistas son personas antaño normales y convertidas ahora en convictos cuyas vidas convergen en el furgón que les traslada al corredor de la muerte. La situación pinta mal, pero llegado un momento Lynch le dice a Kane que se prepare para un impacto. En efecto, el furgón choca y es asaltado rápidamente por un grupo de hombres armados que saca de allí a los prisioneros. Poco después sabremos que esos mercenarios pertenecen a The Seven, la misma organización criminal de la que Kane desertó, llevándose consigo un valioso botín, del que no sabemos detalles.


"Aparta esa luz de mi cara o desearás no haber nacido".


Los enfrentamientos con las fuerzas especiales de la policía serán brutales.


La cobertura será un elemento fundamental de la jugabilidad.

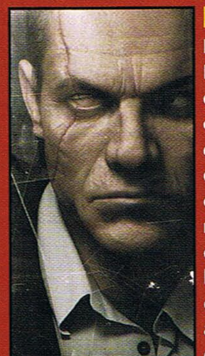
The Seven, que tilda a Kane de traidor, fuerza a su antiguo miembro a recuperar ese botín, so pena de asesinar a su familia. Y para evitar que se pierda en Las Vegas, o váyase usted a saber en qué tugurios, le colocan al lado un perro guardián que no le quitará ojo de encima y que no será otro que Lynch.

Así empieza una historia en la que Lynch puede tener mucho que ganar, mientras que Kane sólo puede hacer lo que ha venido haciendo últimamente en su vida, perder. Del mismo modo, la personalidad impulsiva y tosca de Lynch (en parte provocada por haber interrumpido su tratamiento para la esquizofrenia) chocará con la mente fría y calculadora de su *parternaire*. Además, dará lugar a numerosas situaciones en las que quedarán claras las posiciones enfrentadas de ambos protagonistas y sus razones personales para actuar de uno u otro modo, proporcionando un toque especial a la historia.

El argumento del juego se antoja muy elaborado y deja muchas incógnitas en el aire de las que JP no quiso comentar nada al respecto. ¿Sabía Lynch la que se iba a montar o fue pura casualidad derivada de su paranoia? ¿Conocía éste a The Seven? ¿Cómo evolucionará la relación entre ambos protagonistas? ¿Y en qué consiste y por qué es tan importante ese botín robado?

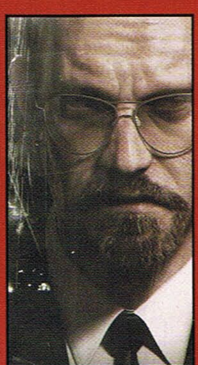
TODOS TENEMOS UN PASADO

Y aunque te pueda parecer lo contrario, el de Kane y Lynch no es muy turbio. Digamos que una serie de desafortunados hechos les condujeron hasta su situación actual.



KANE

La feliz existencia de Kane dio un trágico giro cuando su hijo pequeño descubrió la pistola que su progenitor escondía. El nene acabó como un colador y la madre deseó la muerte de Kane. Tanto amor hizo que Kane huyera del núcleo familiar y acabara trabajando como mercenario en una misteriosa organización de la que también desertó, llevándose consigo un valioso botín antes de ser detenido. Ahora esa organización quiere que le devuelvan lo que es suyo, cueste lo que cueste.

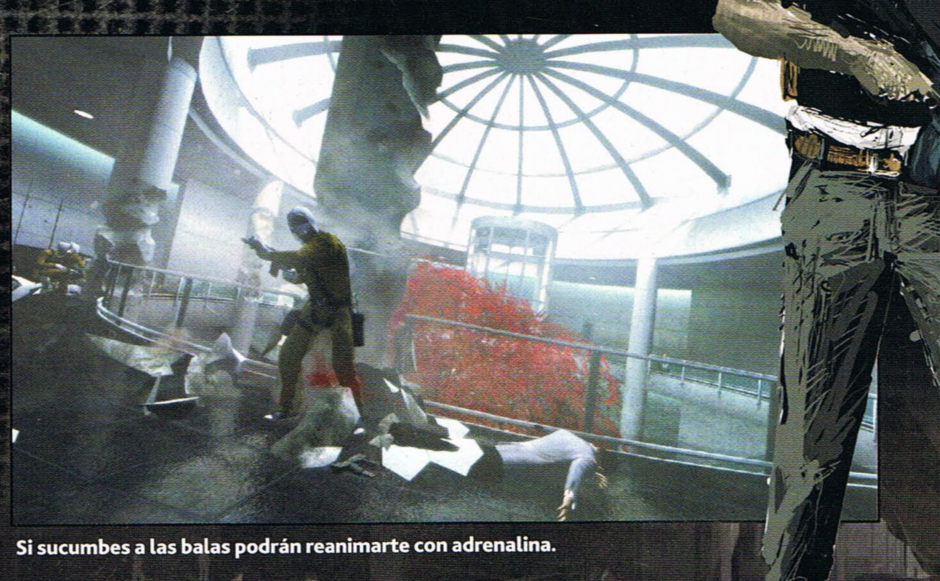


LYNCH

Lynch compartía con Kane un pasado feliz hasta que se le diagnosticó una esquizofrenia. Gracias a la medicación conseguía mantener la enfermedad a raya, pero todo se vino abajo cuando un día encontró a su mujer muerta. Entonces empezaron a arreciar serias dudas sobre si el culpable del asesinato había sido... ¡él mismo! Aunque creía estar seguro de no ser el autor de los hechos, la policía lo arrestó y fue sentenciado a la pena capital.

PURA ADRENALINA

Como comentábamos, el ritmo del juego será muy rápido y de gatillo fácil, algo que corroboramos al ver con nuestros propios ojos dos niveles del juego. Las escenas de acción serán una constante y apenas dejarán tiempo para que las armas se tomen un respiro. Dicho de otro modo, y como sentenciaba JP, "no es un juego en el que se busque acertar muchos tiros en la cabeza, más bien se


Si sucumbes a las balas podrán reanimarte con adrenalina.

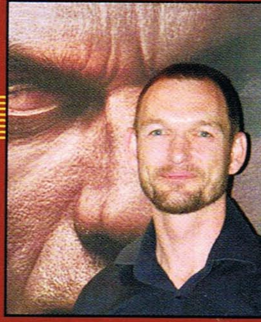


No hay sitio para las palabras. Aquí todo se soluciona a tiro limpio.

EL ARGUMENTO DEL JUEGO SERÁ MUY ELABORADO, DEJANDO MUCHAS INCÓGNITAS EN EL AIRE

ENTREVISTA A JENS PETER KURUP, JEFE DE PROYECTO

"EL MULTIJUGADOR SERÁ ALGO NUNCA VISTO"



Tras la presentación de *Kane & Lynch: Dead Men,* tuvimos la ocasión de charlar con la persona que lleva las riendas del proyecto: J.P. Kurup, su jefe de proyecto. Esto fue lo que nos reveló sobre su modo cooperativo y multijugador.

PC LIFE: ¿Qué puedes contar del apartado multijugador más allá de la presencia de un modo cooperativo?
J.P. KURUP: La verdad es que no queremos desvelar nada todavía. Pero sí te puedo decir que será algo nunca visto antes, y de ahí que no queramos soltar prenda.

PCL: ¿Cómo se verá la pantalla en modo cooperativo?
J.P.K.: Se dividirá en dos partes, una para cada personaje, en modo panorámico.

PCL: ¿Qué hay de Lynch y de sus crisis? ¿También se dejarán ver en el modo cooperativo?
J.P.K.: Sí, ya hemos pensado en ello y Lynch tendrá momentos en los que la esquizofrenia podrá con él. Hemos pensado en hacer que durante esos momentos tenga algún tipo de habilidad especial, como un modo Berserker.

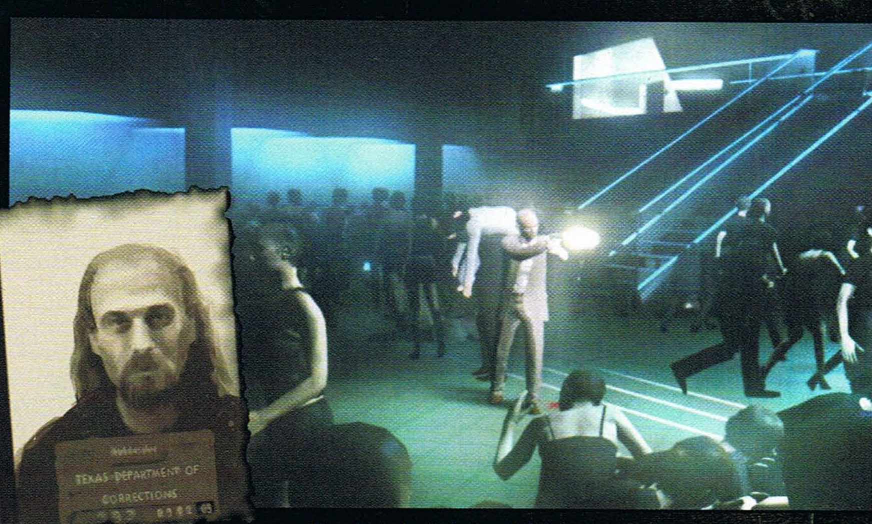
trata de acribillar a todo lo que se interponga en tu camino". Por otra parte, los tiroteos se desarrollarán siempre en escenarios totalmente destructibles, algo a tener muy en cuenta a la hora de buscar un lugar en el que resguardarse de las balas y de las granadas.

Como elemento destacable tenemos también las granadas de humo, que jugarán un papel muy importante a la hora de cubrir nuestro avance por suelo hostil, ya sea solos o acompañados. Y es que, como pudimos ver también, no siempre controlarás exclusivamente al dueto protagonista. En ocasiones estarás escoltado por mercenarios que te ayudarán a cumplir tus objetivos y a los que podrás dar órdenes de movimiento y ataque. Aunque deberás tener en cuenta que sólo estarán a tu lado por conveniencia. En realidad, tu vida les importa un bledo y sólo quieren que les devuelvas su botín.

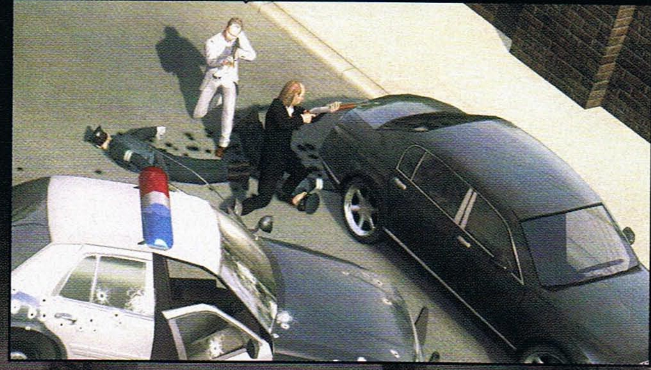
Uno de los platos fuertes fue la demostración de la cantidad ingente de materia que puede mover la nueva versión del motor empleado en *Hitman: Blood Money*, concretamente en el escenario de la fiesta del Mardi Gras. En dicho escenario podíamos ver a docenas de personas deambulando por las calles sin que eso supusiera una carga para el sistema.

Con *Kane & Lynch* se ha ido más allá, y ahora no sólo se pueden representar muchedumbres, sino que además se puede dotar de una inteligencia artificial propia a cada individuo. La misión en la que los protagonistas irrumpen en una discoteca fue la carta de presentación de este nuevo motor. Y sí, realmente era espectacular ver cómo reinaba el caos cuando las balas empezaban a silbar.

Lo último que podemos anticiparte por el momento es que *Kane & Lynch* incluirá la opción de juego cooperativo, pudiendo controlar en un mismo PC a los dos protagonistas, algo que sin duda será muy bien recibido. Sin dar más detalles, sus responsables aseguran que el modo online será realmente innovador. Nosotros nos lo creemos.



Un ejemplo de la cantidad de gente que podrá haber a la vez.



Nada mejor para empezar la jornada que un tiroteo en plena calle.



Los escenarios serán destructibles, así que elige bien dónde te parapetas.



GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Relic Entertainment • EDITOR: THQ • DISPONIBLE: Septiembre

COMPANY OF HEROES

Cuando la bruma matutina se transforma en una **cortina de fuego** y puedes oler el aliento de **un soldado alemán** ocurren dos cosas: que te tienes que emplear a fondo para **salir con vida** y, principalmente, que **estás ante un gran juego**. Levántate, es la guerra.

POR A. SALAS

Las recreaciones de los vehículos serán increíblemente fieles a los modelos reales.

Si aniquilas a sus artilleros, podrás hacerte con el control de esta pieza antitanque.

La verdad es que empezábamos a estar hartos de tanto juego de estrategia basado en la Segunda Guerra Mundial que jura y perjura que nada tiene que ver con el resto. No por la mentirijilla, que se comprende (todos tenemos derecho a comer), sino porque pueden llegar a eclipsar a otros lanzamientos que sí tengan intención de cumplir con la promesa. Por eso Relic Entertainment se ha propuesto cambiar las tornas con su nuevo proyecto que verá la luz este mismo mes de septiembre. Se trata de *Company of Heroes*, y aunque su trasfondo te resultará más que familiar, su gran profundidad estratégica sumada a una espectacularidad gráfica inusual desembocan en un título más que atractivo.


Sobrevivir entre el fuego y la destrucción no será tarea fácil, soldado.

Rediseñando el concepto

Mejor marco que Normandía no se nos ocurre para comprobar de primera mano hasta dónde llegará la criatura de Relic. Una versión muy avanzada del juego debería servir para aclararnos las ideas. Así que aparcamos las altas expectativas motivadas por ser sus creadores los responsables de obras tan notorias como *Homeworld* o *Warhammer 40.000* y pasamos a probar en vivo y en directo lo que el juego dará de sí.

Lo primero que llama la atención de *Company of Heroes* es su furiosa apuesta por la acción.No en vano, la idea del





¿Blindados? ¿Alemanes apostados? Éste es tu hombre para todo.



La cobertura es un elemento táctico vital, tanto para ti como para ellos.



Los combates en entornos urbanos resultarán sencillamente espectaculares.



El nivel de detalle de *Company of Heroes* no tiene precedentes en un juego de estrategia.

equipo desarrollador es la de crear un juego de estrategia mucho más real y centrado únicamente en el combate. En palabras de Ron Moravek, director de Relic Entertainment, "los juegos de estrategia son muy irreales, y todos los mapas son muy similares, de modo que acabas jugándolo siempre de la misma manera". Ron añade que la mayoría de juegos de hoy en día "se basan en los recursos, no en la lucha", así que se han puesto manos a la obra para crear algo diferente que te llevará, como afirma Josh Stubbles, su director artístico, "directo al meollo, a la acción".

Por delante, una campaña de 15 misiones basadas en las hazañas de los protagonistas que liberaron Normandía, desde el desembarco de Omaha hasta el corazón de la usurpada Francia. Si te asustan las clases de Historia, descuida porque podrás completar las misiones de varias maneras distintas. Viva la rejugabilidad.

Acción directa

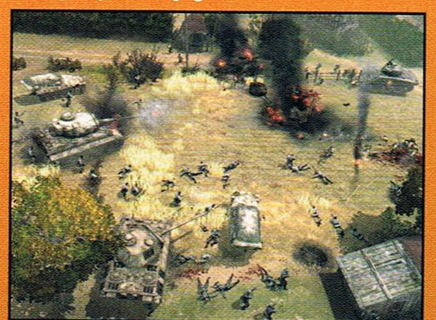
Así que tendremos que olvidarnos de la gestión de recursos. *Company of Heroes* no implanta la tendencia de la primacía del combate, pero la pone en práctica como pocos. Di adiós a los mineros y a las plataformas petrolíferas. En cambio, saluda a los puntos de mando, que conseguirás capturando puntos clave del mapa o matando enemigos. Puntos que podrás invertir en habilidades especiales que se dividirán en un árbol de comandancia, similar en cierta manera al de *C&C: Generals*. Estas habilidades se dividirán a su vez en categorías, por lo que podrás especializarte en una rama en concreto o diversificarte, según creas conveniente. Tales dotes te permitirán, entre otras muchas cosas, desplegar tropas paracaidistas en un punto del mapa, ordenar un ataque aéreo o realizar vuelos de reconocimiento.

Su apartado gráfico, uno de sus pilares principales, es sencillamente abrumador. El motor Essence ofrecerá un nivel de detalle muy por encima del de cualquier juego de estrategia contemporáneo, hasta el punto de que, si ves la acción desde la perspectiva de tierra, "podría pasar perfectamente por el de un juego de acción en primera persona", tal y como afirmaba Stubbles. La reproducción de los vehículos tampoco se quedará corta. "No sé de ningún otro juego de estrategia en tiempo real que tenga un nivel de detalle tan alto en los blindados", comentaba Josh Stubbles.

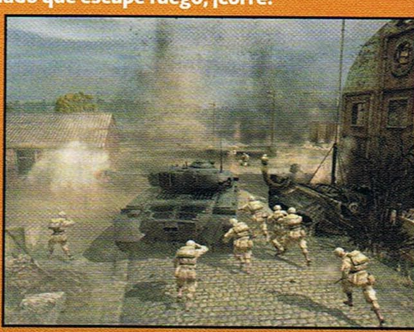
Y hablando de vehículos, el sistema de daños se ha tenido muy en cuenta. Un ejemplo, ¿dónde le duele más a un carro blindado? Pues en la retaguardia. Lógico. De manera que los proyectiles que apunten a su parte frontal corren el riesgo de terminar en agua de borrajas, simplemente rebotando hacia alguna otra


El artillero de la MG-42. Quédate con su cara porque te la jugará constantemente.


Regla número 3 de la Wehrmatch: si ves un blindado que escupe fuego, ¡corre!


Ante una emboscada, lo mejor será buscar cobertura rápidamente y contraatacar.


"Dejádmelos a mí, chicos", fueron las últimas palabras de este soldado.


Avanzar detrás de un blindado será la mejor opción para volver a casa por Navidad.

parte. Además, los daños afectarán a los vehículos de forma distinta. Básicamente dependiendo del lugar del impacto.

Destrucción total

Del mismo modo, cualquier elemento del escenario podrá ser atacado y destruido. La interacción con el entorno es absoluta hasta el punto que éste se ve alterado constantemente por el fragor de la batalla. Muros que se desploman con las embestidas de los Sherman, casas que se derrumban tras la detonación de una carga explosiva o docenas de cráteres que inevitablemente sembrarán los escenarios que pises.

Cualquier elemento del escenario podrá ser atacado y destruido

Y no creas que este apartado se conforma con lo estético. Tendrás que tener muy en cuenta las variaciones que se produzcan en el campo de batalla, porque en este juego la cobertura será fundamental para la supervivencia. O sea, ya te puedes ir olvidando de esconderte tras unas cajas de madera cuando llueva fuego de ametralladora. De lo contrario, las balas no tardarán en convertirlas en confeti. Y luego, obviamente, vas tú detrás.

Por último, no podemos olvidarnos de su avanzada inteligencia artificial. Los soldados no se quedarán impasibles delante de un blindado disparando sus fusiles hasta morir aplastados o acribillados, ni velarán por la salud de una granada a punto de explotar. Tampoco se quedarán cortos a la hora de buscar una cobertura efectiva o de reunirse y atacar en grupo. Una gozada, vamos.

ENTREVISTA CON JOSH STUBBLES, DIRECTOR ARTÍSTICO DE RELIC ENTERTAINMENT

"PODÉIS ESPERAR ALGO MÁS DE CoH"

Tras la presentación del juego tuvimos la ocasión de charlar con Josh Stubbles para intentar averiguar algunos detalles más.



PC LIFE: ¿De dónde parte la inspiración para crear *Company of Heroes?*
JOSH STUBBLES: Hace un tiempo apareció la película *Salvar al soldado Ryan,* seguida poco después de la serie *Hermanos de sangre.* En nuestra opinión muestran la guerra tal y como es. Por eso decidimos hacer un juego que reflejara ese realismo.

PCL: ¿Daréis facilidades a la comunidad *modder?*
JS: Por supuesto. Pondremos a disposición de quien las quiera las mismas herramientas que hemos usado nosotros. Incluso el creador de películas, para que la gente pueda hacer sus propias cinemáticas.

PCL: ¿Hay planes futuros para *Company of Heroes?* ¿Alguna expansión en mente, quizá?
JS: Bueno, estamos ante una franquicia en la que hemos invertido mucho tiempo y dinero. Nos gusta, de modo que en el futuro sí que podéis esperar algo más.

Lo esencial

A SEGUIR... Gran equilibrio entre realismo y diversión. Su profundidad táctica sorprende gratamente y todas las misiones ofrecen múltiples caminos. Y todo sin renunciar a unos apabullantes gráficos.

A MEJORAR... Faltan por optimizar los tiempos de carga, así como corregir algún que otro pequeño error en la inteligencia artificial.



GÉNERO: Simulación • DESARROLLADOR: ACES Studio • EDITOR: Microsoft • DISPONIBLE: Octubre

FLIGHT SIMULATOR X

Con **casi 25 años en su portaequipajes**, *Flight Simulator* se muestra **más vigoroso** y espléndido **que nunca**. ¿Será que está **entrando en la madurez**? Lo que no cambia es el cielo, todo lo demás sí. **Abróchate el cinturón** y plántale cara a las turbulencias.

J. FONT



Podrás colaborar en la extinción de incendios con una Grumman G-21A Goose.



Sal de la cabina y podrás apreciar el detalle del suelo. Ahora saluda a tu mamá.

Después del homenaje a la historia de la aviación que supuso *Flight Simulator 2004: Cien años de aviación*, llega el momento de celebrar las bodas de plata de la saga más longeva de la simulación aérea. Para ello los desarrolladores están creando una entrega mucho más evolucionada y con más opciones de juego. Todo ello para el deleite de los miles de aficionados al vuelo simulado y para atraer a nuevos adeptos.

El juego ha experimentado cambios. Y para bien. Principalmente en lo visual y en la física de los aviones y el entorno. Las nubes con volumen y comportamiento "natural", los reflejos del sol y el movimiento de la Tierra, tanto de traslación como de rotación, son algunos de los elementos que se han beneficiado de mejoras y que permitirán ver puestas de sol en trayectos largos o cambiar de verano a invierno en un vuelo intercontinental.



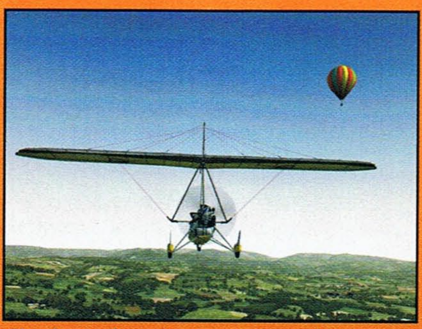
Esta entrega supondrá un salto cualitativo en la conocida saga de Microsoft.

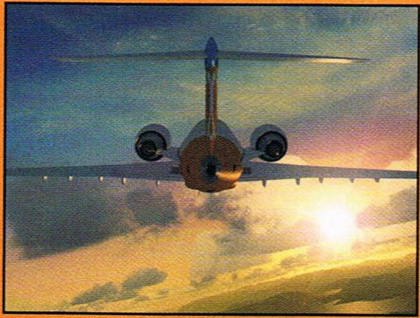
VIDA EN EL AIRE

Según Paul Lange, jefe de diseño del juego, "en las carreteras podrán verse coches circulando. También se podrán apreciar casas y granjas lejos de las zonas urbanas". Algunas de las ciudades serán fácilmente reconocibles gracias a la introducción de edificios característicos. Es el caso de la Sagrada Familia en Barcelona o de la Torre Picasso en Madrid. Los aeropuertos, por su parte, cobrarán mayor vida. Si ya en la anterior entrega el tráfico aéreo era mayor, en este décimo capítulo la inteligencia artificial controlará el personal de tierra. Verás aviones repostar, camiones de un lado a otro y todas las operaciones que habitualmente se llevan a cabo a pie de pista.

La experiencia online es uno de los apartados que mayores cambios experimentará. En la nueva versión aumentará el número de usuarios de los cielos de *Flight Simulator X* y podrás hacer de copiloto, de instructor de vuelo o hacer acrobacias junto a otro piloto.

Otra de las novedades es la inclusión de un modo de juego basado en misiones. En ellas, el jugador, a los mandos de una aeronave, deberá conseguir los objetivos que se le adjudiquen, que por cierto son muy variados: rescates mediante un helicóptero, exhibiciones aéreas o la extinción de incendios forestales son algunas de las misiones de la nueva entrega. Incluso podrás participar en las emocionantes competiciones aéreas Red Bull. Paul Lange resaltó que les "facilita

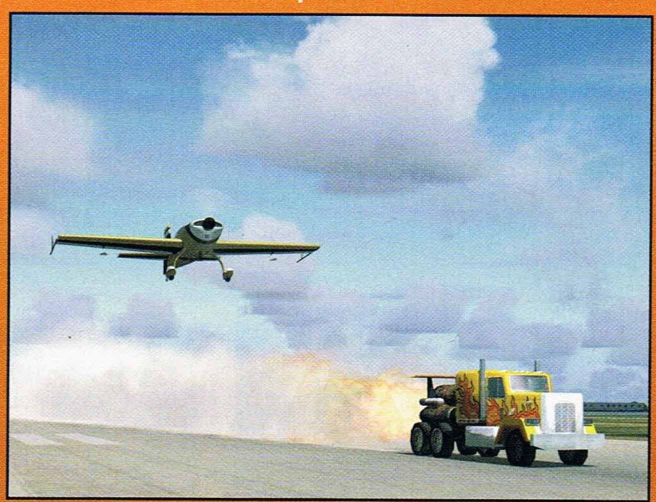

Si quieres algo más sosegado, podrás probar con un ultraligero.


Las horas del día y las estaciones del año, presentes en el juego.


Algunos edificios te permitirán reconocer la zona que sobrevuelas.



Antes de las acrobacias, una buena Biodramina y a divertirse.


La inclusión de misiones te permitirá volar con las ideas claras.

todo tipo de información sobre los aviones que participan en la competición". Así que el realismo está servido.

Experiencia duradera

Tradicionalmente, uno de los peores enemigos a la hora de enfrentarte a las misiones es la frustración por no conseguir el objetivo. Conscientes de ello, los desarrolladores incluirán tutoriales y modelos de avión sencillos de pilotar. Para facilitarte el vuelo, tendrás la opción de emplear una brújula y un indicador de dirección que te guiará hasta la "meta". En cuanto a los modelos de avión, se incluirán 24 nuevos, aunque también podrás utilizar los de anteriores entregas.

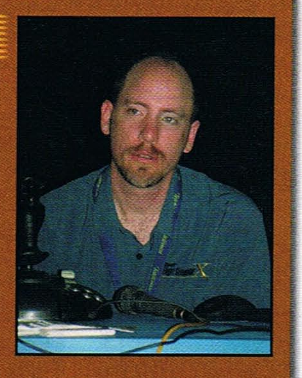
Han apostado por crear una versión del juego mucho más evolucionada y con más opciones

Se ha optimizado el juego para hacerlo compatible con el mando de la Xbox 360 (disponible para PC en versión USB). Esto debería hacer más fácil el manejo para los jugadores que buscan diversión sin grandes complicaciones. En palabras de Paul, el objetivo de ACES Studio es "hacer crecer la comunidad de pilotos virtuales para que el juego no se quede obsoleto".

El juego también estará disponible en una versión Deluxe, que incluirá aviones adicionales, opciones para jugar desde la torre de control y un kit de desarrollo para personalizar tus aviones. La finalidad: hacer de esta décima entrega una de las más divertidas y apasionantes de la saga.

ENTREVISTA A PAUL LANGE, JEFE DE DISEÑO DE *FLIGHT SIMULATOR X*

"HEMOS APOSTADO POR HACERLO MÁS ASEQUIBLE"



Paul Lange lleva años trabajando para hacernos partícipe de su pasión, volar. Aquí nos desvela algunas claves sobre la nueva entrega de *Flight Simulator*.

PC LIFE: ¿Cuál es la clave de esta nueva entrega?
PAUL LANGE: Hemos intentado incluir todo lo que la comunidad de usuarios nos ha sugerido durante estos años. Además hemos apostado por hacerlo más asequible y entretenido con el nuevo sistema de misiones.

PCF: ¿Cómo afectarán tecnologías como PhisyX o DirectX 10 al juego?
P.L.: El juego es compatible con Windows Vista y DiretX 10. Una de nuestras premisas es hacer el título compatible con las dos versiones anteriores. Esto ha supuesto un gran esfuerzo. Los simuladores requieren mucho cálculo, así que cuantos más procesadores trabajen en un sistema, mejores juegos podremos diseñar.

PCF: ¿Le parece bien que otras compañías desarrollen expansiones para *Flight Simulator?*
P.L.: Desde luego. Es una forma de mantener vivo el juego. De hecho intentamos facilitar al máximo que otros desarrolladores aporten cosas nuevas.

Lo esencial

A SEGUIR... Los gráficos han experimentado una evolución significativa. La implantación de misiones y las nuevas opciones online permiten una mayor jugabilidad.

A MEJORAR... Aparte de la simulación pura y dura, el juego incorporará un modo de juego más arcade. ¿Se van a llenar los cielos de novatos?

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Firefly Studios • EDITOR: Take Two • DISPONIBLE: Septiembre

STRONGHOLD LEGENDS

Al diablo con la realidad. Lanza por la ventana **tus libros de texto**. Te van a servir de poco en esta **revisión del medievo**. Las justas entre **caballeros de hojalata** se arrodillan ante brujas, vampiros, gigantes y demás **ilustres miembros del bestiario**.

POR X. PITA


Habrá más formas de acceder al castillo que las clásicas escaleras.

Han dejado de lado los libros de historia, pero no del todo. Aun cuando la tercera parte de *Stronghold* seguirá dando importancia a la construcción y gestión de castillos, los desarrolladores han escapado del escrupuloso realismo que caracterizaba a anteriores capítulos para endosarle a la serie un nuevo traje: el de la fantasía. El medievo más explotado en la historia del videojuego, el inexistente, el de las brujas, los vampiros y los dragones que escupen fuego conocerá así una nueva revisión de sus grandes mitos.


Los arqueros no serán tan poderosos como en anteriores ediciones.


Legends estará más enfocado al combate que a la gestión.

HÉROES DE HACE SIGLOS

Tres serán las campañas a las que podrás hincarle el diente. Una situada en los célticos tiempos del Rey Arturo; otra en la fría Noruega de Sigfrido, y la tercera desciende en el mapa, gira a la derecha, hasta Europa del Este, y visita al bueno de Vlad, el que hacía de sus enemigos pinchos morunos y pasó a la posteridad con el nombre de Drácula.

Puestos a comparar con entregas pretéritas, nos encontramos con más diferencias que el mero guiño a lo fantástico. Los mapas serán más grandes y también aumentará el número de unidades. Poder enredar con brujas y dragones ayuda a la hora de crear batallas más ricas que las protagonizadas por piqueros y pobres desdichados armados con arcos y flechas.


El nuevo *Stronghold* contará con tres campañas para un solo usuario.


Los dragones resultarán muy valiosos, pero también serán caros.

LAS CRÓNICAS DE FIREFLY

Cuentan que dos jóvenes caballeros llegados de la Pérfida Albión, con escudo de armas de luciérnaga sobre gules, decidieron lanzarse a la conquista de la estrategia sin más armas que el talento y la ilusión. Ésta es, a grandes rasgos, su historia.

AGOSTO 1999: Dos bravos mozos, Sir Simon Bradbury y Sir Eric Ouellette, ponen la primera piedra de su reino en la capital del Imperio Británico, Londres.

OCTUBRE 2001: Sir Bradbury y Sir Ouellete ganan su primera batalla, *Stronghold*, con gran éxito. Comienza a hablarse de ellos por todo el mundo.

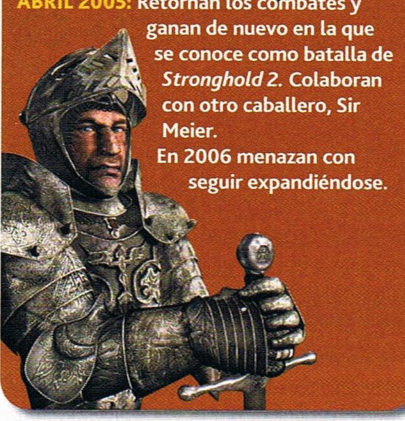
SEPTIEMBRE 2002: Se lanzan a la conquista de Tierra Santa con *Crusader*, prórroga de la batalla de *Stronghold*. La fortuna vuelve a sonreírles.

JULIO 2003: Los dos aventureros se toman un merecido respiro y recopilan sus hazañas, más alguna nueva aventura, en *Warchest*.

FEBRERO 2004: El que ya es conocido como Imperio de la Libélula, Firefly, surca los mares e hinca su lanza en el reino del Pequeño Bush. Fundan su primera colonia.

ABRIL 2005: Retornan los combates y ganan de nuevo en la que se conoce como batalla de *Stronghold 2*. Colaboran con otro caballero, Sir Meier.

En 2006 menazan con seguir expandiéndose.

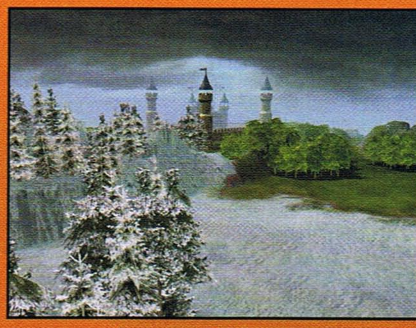




Los dragones serán una de las unidades más poderosas del juego.



La nueva ambientación traerá consigo un inevitable cambio de planes.



Los mapas de *Stronghold Legends* han ganado en dimensiones.

No podía faltar la criatura fantástico-medieval por excelencia: el dragón. Sí, te los vas a encontrar en *Legends*. De hecho, será una de las unidades más poderosas y, por consiguiente, más costosa. Y no será la única ficha de capital importancia con la que decidir quién se hace con la victoria. Los héroes, como el mago Merlín, también desempañarán un gran papel, tanto que no morirán. Al menos no en el estricto sentido de la palabra: si caen en combate, volverán a la vida tras unos minutos de penalización.

EL SEÑOR DE LA GUERRA

La mudanza de ambientación tendría que acarrear por fuerza más cambios que los meramente estéticos. Y así es. Las criaturas de corte fantástico serán las que marquen tu estrategia. Tendrás acceso a unidades como brujas de hielo con las que congelar a tus enemigos, vampiros capaces de escalar y de convertir a las tropas rivales en fervientes defensores de tu causa o caballeros artúricos con habilidades especiales como detectar trampas o curar a las tropas cercanas a ellas.

También encontrarás unidades voladoras, magos que lanzan hechizos a distancia y otras que sencillamente pueden machacar los muros de un castillo con sus manos. Así que ve replanteándote tus tácticas defensivas. Ya no bastará con apostar arqueros en las torres como hacías en la edición anterior.

Stronghold Legends estará más enfocado al combate que sus predecesores

Y es que *Legends* estará más enfocado a la acción directa que sus predecesores. Sí, de acuerdo; durante las misiones de la campaña habrá momentos para la gestión económica, pero la mayor parte del tiempo te dedicarás a repartir estopa.

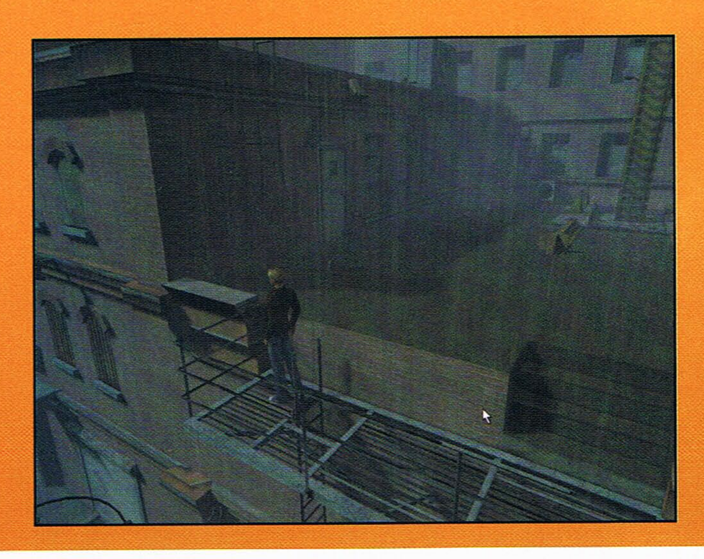
Si lo que buscas es exprimirte la sesera con la economía medieval, ponle el ojo al multijugador. Las partidas para varios usuarios contarán con sendos modos en los que cuatro jugadores podrán entregarse al sano ejercicio de exterminarse. Tú eliges: modo Deathmatch o Batalla Económica, o sea, amasar más pasta que los castillos contrarios.

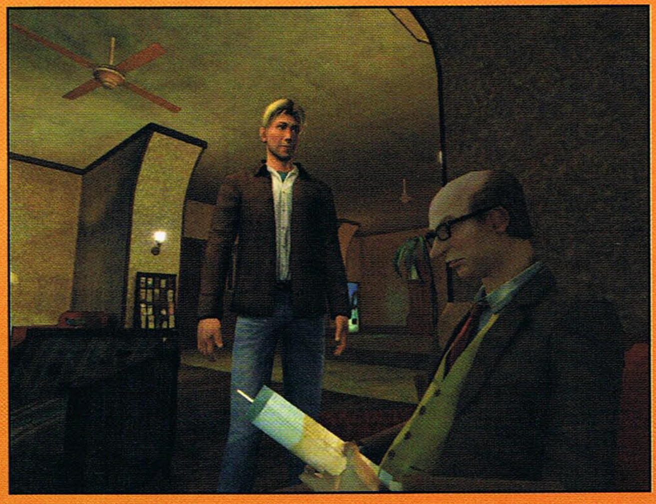
Como ves, potencial no le falta, aunque también es cierto que la versión del juego a la que hemos tenido acceso necesita una buena puesta a punto. Los movimientos de las unidades están a dos centímetros del chiste, la interfaz reclama una urgente revisión y los montes parecen estar alfombrados, vistos de cerca, por confeti y no por hierba. En breve veremos si logran pulir estos detalles.

LO ESENCIAL

A SEGUIR... El cambio de ambientación, ahora fantástico-medieval, y las nuevas posibilidades estratégicas que esto acarrea a la hora del combate y los asedios.

A MEJORAR... Necesita una urgente revisión a nivel estético. Las texturas, interfaz y movimientos de unidades delatan un trabajo lejos de la excelencia.





GÉNERO: Aventuras • **DESARROLLADOR:** Revolution Software • **EDITOR:** THQ • **DISPONIBLE:** Septiembre

BROKEN SWORD

El ángel de la muerte

La cuarta entrega de la saga *Broken Sword* ha sido gestada **contra viento y marea**. Puede que George, el protagonista, las pase canutas para **llegar al final**. Pero nada comparable a **la odisea del autor,** el maestro Cecil, para culminar esta **atractiva aventura**.

POR G. MASNOU

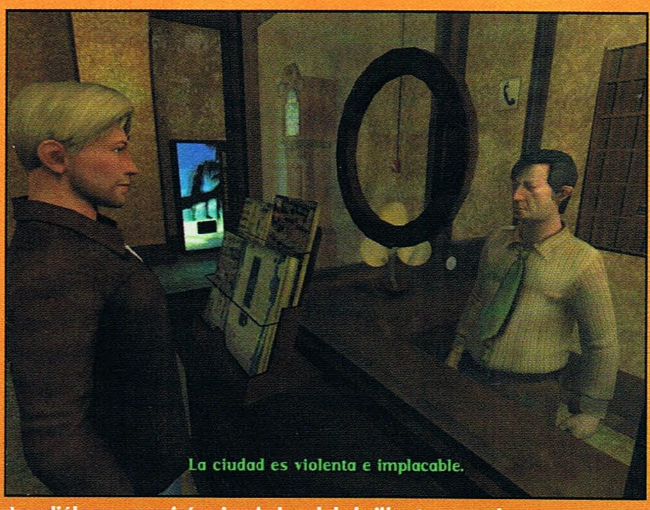
El desarrollo de *El ángel de la muerte* no ha sido un camino de rosas precisamente. Los discretos resultados económicos obtenidos por Revolution Software con *Broken Sword: El sueño del dragón* provocaron un desmembramiento de la legendaria compañía anglosajona. Como desarrollar una cuarta entrega de *Broken Sword* ya no era financieramente viable, no les quedó otra que buscar apoyos.

Las beneficiarias fueron la distribuidora THQ y también Sumo Digital, que llevó a cabo parte de las tareas de programación. Su encargo no era precisamente una milonga. Sumo tenía que resucitar y poner al día el código fuente. A su vez, Charles Cecil, cofundador de Revolution Software, desligado de sus tareas como proveedor de personal y tecnología, pudo centrarse exclusivamente en mejorar la jugabilidad, la historia y el diseño, que en un juego de aventuras tiene "una importancia realmente suprema".

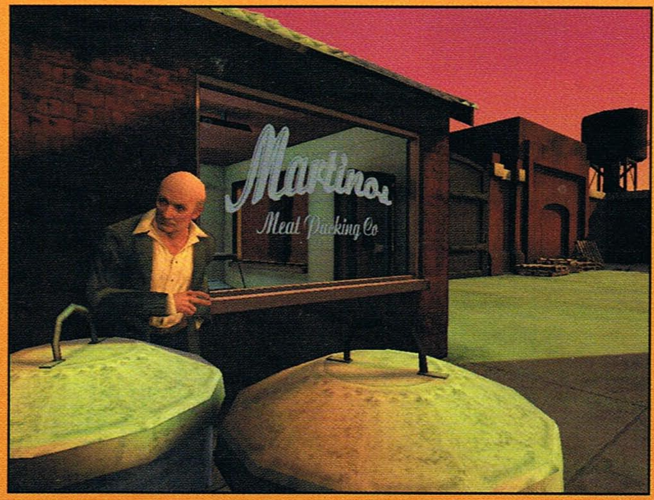
¿ÁNGEL O DEMONIO?

¿Tendrá todo este galimatías un final feliz? A tenor de las impresiones generadas por la beta del juego, podemos afirmar que sí. *El ángel de la muerte* está justo un eslabón por encima de su predecesor. Teniendo

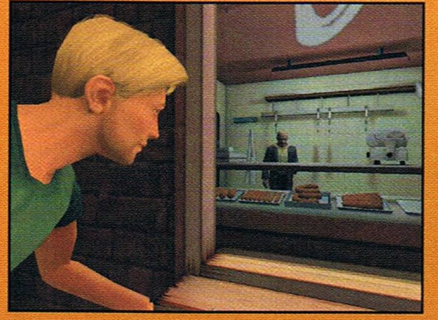
Un bello plano de la princesa Letizia con un ¡macarra al fondo!



Los diálogos seguirán siendo igual de brillantes que siempre.



La interfaz por iconos apenas ha cambiado desde la primera entrega.


Nuestro protagonista acaba de descubrir el secreto del churrero loco.


Algunos rompecabezas requerirán de la colaboración de los dos protagonistas.

LA TRAMA



El ángel de la muerte arrancará en una lluviosa ciudad de Nueva York. Convertido en un prestamista de poca monta (el único trabajo que ha sido capaz de encontrar), George Stobbart se halla en su despacho cuando de repente entra una hermosa mujer requiriendo su ayuda. Unos matones la persiguen con el fin de arrebatar un manuscrito medieval que revela la posición exacta de un gran tesoro. A partir de aquí ambos empiezan una huida desesperada en la que además de salvar sus vidas deberán intentar descifrar el misterio que esconde el manuscrito.

muy en cuenta las opiniones recibidas de miles de seguidores de la saga, Charles Cecil ha realizado un escrupuloso lavado de cara a la fórmula utilizada en el anterior *Broken Sword*. Su receta tiene dos ingredientes ineludibles: potenciar aquellos elementos que más gustaron y eliminar los menos afortunados.

Una de las innovaciones que más ríos de tinta hizo derramar fue el sistema de control mediante gamepad, artilugio que a la mayoría de aventureros del PC provoca alergia. Parece que *El ángel de la muerte* apostará por el combo ratón más teclado de manera definitiva, aunque a estas alturas Cecil y los suyos aún están meditando si incluir o no el control mediante gamepad.

En realidad las funciones del teclado serán meramente secundarias (únicamente a modo de apoyo para desplazar a George Stobbart por el escenario), siendo el ratón la principal estrella de la función. Con su ayuda el jugador podrá mover al protagonista, interactuar con el entorno, hablar con otros personajes o gestionar el inventario en lo que se antoja un regreso por todo lo alto al sistema de apuntar y pulsar de las dos primeras entregas.

Otro punto negro de *El sueño del dragón* que se solucionará en este cuarto capítulo son los rompecabezas, concretamente los odiosos y abundantes puzles basados en cubos que se arrastran. El problema no eran los cubos en sí, sino que en muchas ocasiones éstos aparecían sin ningún tipo de coherencia dentro de la trama, más bien como un recurso poco imaginativo para bloquear al jugador y prolongar la duración de la aventura. *El ángel de la muerte* seguirá incluyendo acertijos con cubos ("Se trata de un mecanismo legítimo", afirma Cecil), aunque éstos aparecerán con menor frecuencia y huirán del concepto de bloquear por bloquear.

Parece que *El ángel de la muerte* apostará por el combo ratón más teclado de manera definitiva

En este sentido, *El ángel de la muerte* será un juego mucho menos físico, con pocos rompecabezas que requieran mover, romper o alterar elementos del entorno. En cambio sí serán muchos los basados en la utilización de la labia de Stobbart y los objetos del inventario.

Una saga única

Evidentemente este nuevo capítulo seguirá conservando todos aquellos elementos que evidencian su denominación de origen (que no es otra que la lúcida cabeza de Charles Cecil), como por ejemplo una trama saturada de suntuosas referencias históricas relacionadas con el medievo y diálogos repletos de mala leche y sentido del humor al más puro estilo británico. Claro que también te toparás con las siempre amadas y odiadas muertes súbitas, que acecharán tras una esquina justo cuando menos te lo esperes.

El ángel del la muerte contribuirá sin duda alguna a la intrincada empresa de dignificar el género de las aventuras. Tarea de estoicas hormiguitas que se viene desarrollando sobre todo en los últimos tiempos y que ha tenido su recompensa en forma de títulos estelares como *Fahrenheit* o *Dreamfall*.

Lo esencial

A SEGUIR... La tecnología de hoy se une al buen gusto de ayer en una prometedora aventura. Destacan su trama, los rompecabezas y los diálogos.

A MEJORAR... La mezcla entre entorno pseudotridimensional y control mediante ratón. Tampoco convence el excesivo nivel de dificultad.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Most Wanted Entertainment • **EDITOR:** Vivendi Universal • **DISPONIBLE:** Septiembre

JOINT TASK FORCE

La guerra tal y como es hoy en día. En realidad esperamos que no tengas que **comprobarlo en directo**. Para eso están los videojuegos, para que saques **tu ardor guerrero** sin lamentar más daños que los que se produzcan en **las cuatro esquinas de tu monitor**.

POR A. SALAS

El panorama mundial está cada vez más plagado de conflictos. África, Oriente Medio, Irak... Cada vez son más los frentes abiertos en cualquier punto del globo y parece que a todos, la ONU a la cabeza, se les escapa de las manos. En esas coordenadas se mueve Most Wanted Entertainment a la hora de traernos *Joint Task Force*, un juego de estrategia en tiempo real que no sólo pretende ser realista en su mecánica de juego, sino también en su ambientación y en los elementos que aparecen en él.

Aquí cobran gran importancia los acuerdos firmados con algunos fabricantes de equipos militares que han dotado al juego de unidades y equipamientos reales de la guerra moderna. Prepárate para convertirte en el comandante de una fuerza mixta internacional, serás el encargado de lidiar con las fuerzas leales a los diversos regímenes opresivos que se hacen cada vez más fuertes en los puntos calientes del planeta.

Las unidades antiaéreas serán devastadoras contra helicópteros y aviones.

Como puedes comprobar, este F117 está recreado con todo lujo de detalles.

SUPERANDO LA FICCIÓN

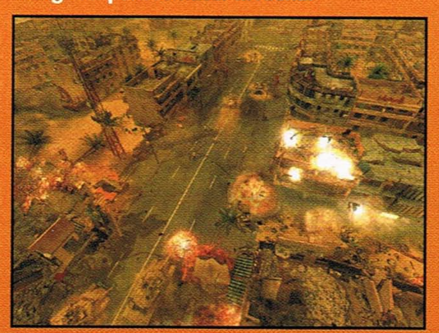
Quizá lo que más llame la atención en *JTF* es su cuidado aspecto gráfico. Algo que se plasmará en las decenas de vehículos militares de toda clase, desde cazas y bombarderos hasta carros blindados y jeeps de reconocimiento, pasando por devastadores helicópteros. Cualquier unidad moderna que puedas imaginar estará aquí a tu disposición.

Todo esto vendrá aderezado con mapas totalmente destructibles y un sistema de física muy acertado, algo no muy común en los juegos de estrategia, donde muchas acciones o eventos tienen animaciones predefinidas o una física muy precaria. *JTF*, en cambio, ofrece un



"¡No huyáis, somos vuestros amigos! ¡Lo


Nada como unos helicópteros Apache Longbow para rematar la faena.


Los combates en entornos urbanos serán realmente espectaculares.



La interfaz del juego no pretende revelar ningún secreto a nadie.

sistema de física *ragdoll*. ¿Y qué diablos es eso? Muy sencillo: un cuerpo caerá abatido de diferente forma en función del tipo de arma que le haya acertado y de la localización del disparo. Las explosiones también harán lo propio con todo lo que encuentren a su alrededor, algo especialmente apreciable en los edificios cuando son reducidos a escombros.

Uno de los retos que se han propuesto los desarrolladores es el de crear un grupo de unidades de infantería que resulte atractivo e interesante para el jugador. En cualquier propuesta del género al uso lo normal es relegarlos a un papel secundario, de meros peones. Lo cierto es que los soldados serán, esta vez sí, las auténticas divas de la ópera de destrucción y muerte.

REALISMO MOTORIZADO

Joint Task Force contará con reproducciones exactas de vehículos reales usados en las contiendas modernas. Aquí tienes algunos ejemplos.

HUMVEE

El vehículo ligero por excelencia del ejército americano. Ideal para efectuar reconocimientos y transportar tropas. Resulta muy eficaz contra infantería y hasta se le puede colocar un arma antitanque, aunque mejor dejar el trabajo duro a los blindados.



M1 ABRAMS

Un carro blindado muy versátil en los diferentes entornos y especialmente eficaz contra enemigos acorazados, aunque también puede convertirse en la pesadilla de la infantería. Por algo es el mejor carro de combate del ejército estadounidense.

BLACK HAWK

Uno de los mejores helicópteros de transporte que existen. En *Joint Task Force* serán las unidades que llevarán los refuerzos al campo de batalla. Escuchar el sonido de sus motores será, pues, lo más parecido a la música celestial.



MEDALLA AL VALOR

Unidades, las que quieras y más. Los rangers serán el tipo de tropa básico. Pero también contarás con equipos de fuerzas especiales, así como francotiradores y otros dos tipos de unidades de apoyo: médicos e ingenieros de combate. Las ventajas de la infantería respecto a los vehículos serán su gran maniobrabilidad, su capacidad de ocultarse y su personalización. De hecho, llegarán donde un blindado no puede e incluso serán capaces de ponerse a los mandos de vehículos enemigos y civiles.

Cualquier unidad moderna que puedas imaginar estará aquí a tu disposición

La inteligencia artificial del juego promete estar a la altura, haciendo que las reacciones de tus unidades sean naturales. No necesitarás estar echando un ojo a tus hombres cada dos por tres, ya que sabrán defenderse y cubrirse ellos solitos.

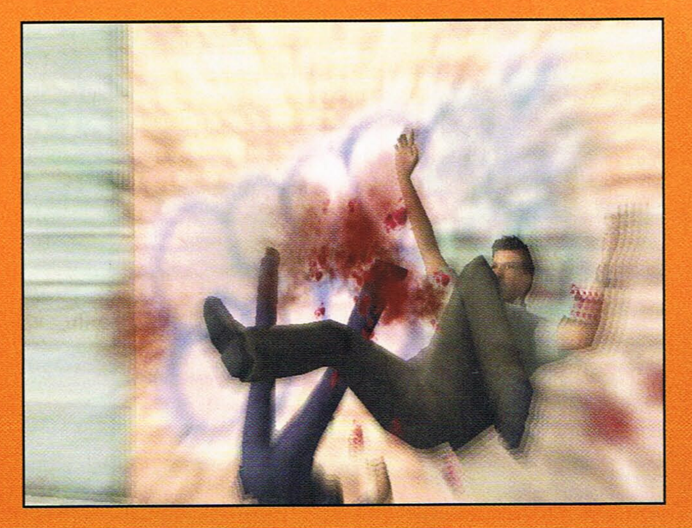
Además, junto con las unidades habituales también contarás entre tus filas con la presencia de héroes. Éstos, como ya puedes imaginar, serán unidades bendecidas con habilidades especiales. Ojo, porque dijimos "héroes", no "superhéroes". Sin embargo, su capacidad para pedir refuerzos en el campo de batalla los hará merecedores del título de "figuras clave". Incluso las tropas de infantería que hayan adquirido experiencia en combate podrán ser ascendidas a héroes con el tiempo.

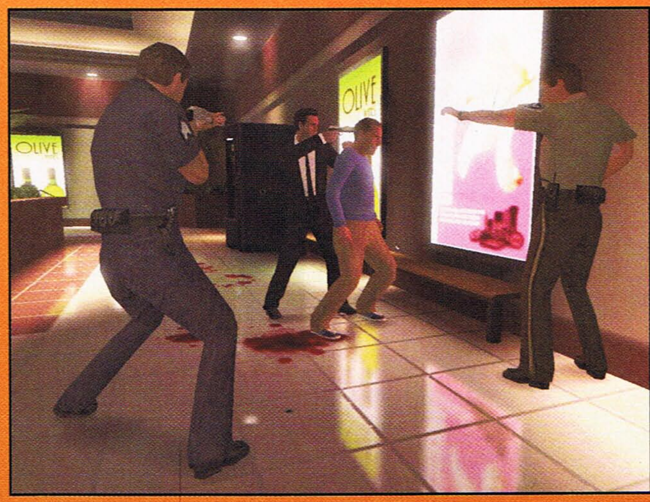
David O'Connell será el héroe principal en torno al que girará el hilo argumental del juego. Como ya sucedía en *Act of War: Direct Action*, un juego con la misma temática, su muerte significará la derrota automática. Así que más te vale andar con pies de plomo.

LO ESENCIAL

A SEGUIR... El realismo, tanto de la acción como de las unidades y equipos que aparecen en el juego, y el apartado gráfico aseguran una experiencia intensa.

A MEJORAR... La estabilidad del juego, los tiempos de carga y algunos detalles menores que deberían mejorarse en el tramo final de desarrollo.





GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Volatile • **EDITOR:** Proein • **DISPONIBLE:** Septiembre

RESERVOIR DOGS

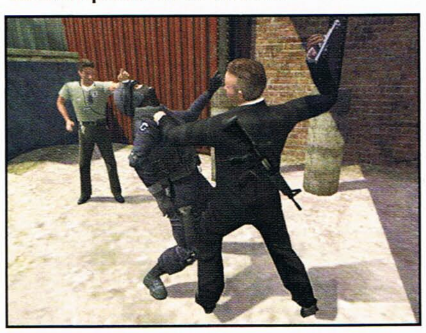
Que levante la mano el que no tenga **curiosidad por probar** un juego basado en ***Reservoir Dogs***. Y no cuentan los que hayan visto *Cariño, he encogido a los niños* más de tres veces. Los demás, **que se preparen**. Tiembla, Nash, que **viene el Señor Rubio**.

POR X. PITA

Otro más para el saco. Los videojuegos ya no se conforman con ser la comparsa interactiva de los grandes estrenos hollywoodienses, con *Piratas del Caribe 2* y *Cars* como ejemplos más recientes. En su búsqueda de material creativo de renombre con el que atraer la atención del público y, ya que estamos, asegurarse unos personajes y un guión de probada solvencia, el software lúdico viaja en el tiempo para traerse bajo el brazo nuevas licencias de postín.

Al lanzamiento del decepcionante *El Padrino* se le sumarán en breve *El precio del poder* (*Scarface*), versión en forma de píxel de la maravilla filmada por De Palma; *Los Soprano*, visita al monitor de la rutina de la famosa familia de mafiosos, y este *Reservoir Dogs*, película de culto con la que Quentin Tarantino se dio a conocer hace unos años.

Cuando conduzcas, podrás cambiar la canción que suene en la radio.



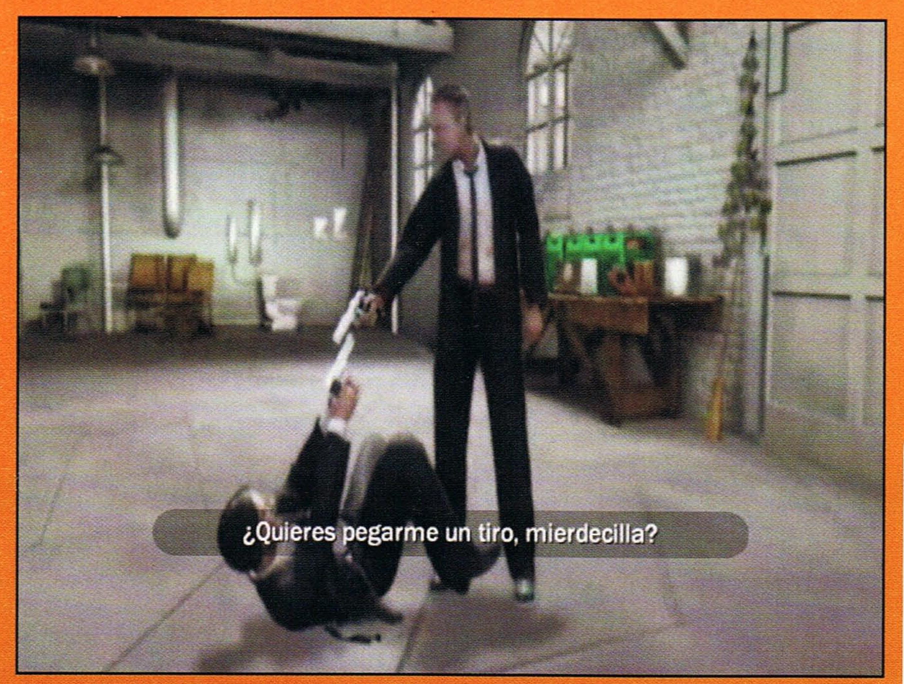
Deberás utilizar inteligentemente a los rehenes para deshacerte de los polis.

DETRÁS DE LA CÁMARA

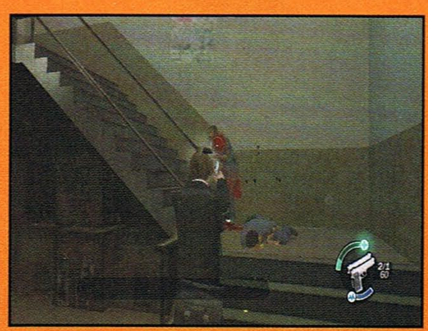
Aunque todos los juegos anteriormente mencionados tienen un buen puñado de características en común (llegan del audiovisual y están protagonizados por personajes que se pasan por el arco del triunfo la ley y sus guardianes), *Reservoir Dogs* intentará desmarcarse de lo que viene siendo habitual en esta visita tardía a películas y series de televisión.

No se tratará de recrear paso a paso lo mostrado en el cine, sino de lo contrario: llevar al jugador de paseo por momentos que en la película se dan por sobreentendidos, pero que jamás se enseñan en pantalla. Original planteamiento con el que Volatile podrá tomarse todas las licencias que desee (al fin y al cabo nadie vio qué hizo el Señor Rosa para sobrevivir) y aliñar el juego con momentos espectaculares que no podrá adivinar ni el fan más recalcitrante.

Ésa es la idea sobre el papel, pero a juzgar por la versión tempranera a la que hemos tenido acceso, estos perros encerrados no serán primos hermanos de la sorpresa. Los diseñadores no se han molestado en ocultar las influencias de *GTA* y uno captará su aroma en las secuencias de conducción (con objetivos y diseño de la interfaz clavados a los del juego de Rockstar). Lo mismo sucederá con *Max Payne* y los tiroteos en tercera persona (tiempo bala incluido, sólo que aquí se lo ha bautizado como Festival de Tiroteos).



Esto es *Reservoir Dogs*, así que no podía faltar esta mítica escena.



Ojo con la violencia. *Reservoir Dogs* será una orgía de salsa de tomate.

Esos momentos míticos

De naturaleza descaradamente consolera (la resolución de pantalla será fija y si decides aumentarla el juego te regalará unas bonitas bandas negras), la criatura de Volatile incluirá algún que otro simpático detalle. La trama, al igual que en la película, seguirá una estructura no lineal.

Decantarte por el plomo o por el sigilo clasificará tu forma de jugar como Psicópata o Profesional. ¿Diferencias? El primero se carga a un rehén estrellando su cabeza contra un muro más veces de las necesarias. El segundo utiliza al pobre tipejo para contener el ataque de la policía o lograr un código secreto, muy al estilo *Splinter Cell*.

La trama, al igual que en la película, irá avanzando a través de una estructura no lineal

¿Y la licencia? Hasta cierto punto engañosa. Si bien es cierto que *Reservoir Dogs* contará con el rostro y la voz del actor Michael Madsen, el parecido de los demás personajes con los intérpretes de carne y hueso será en algunos casos aceptable (Eddie Cabot) y en otros sencillamente inexistente (Señor Blanco). Eso sí, la banda sonora setentera y algunas de las más legendarias secuencias (Señor Rosa y Señor Blanco apuntándose mutuamente en el almacén) harán acto de presencia a lo largo de las 16 misiones. Diez a pie y seis en coche. Y sí, también revivirás el momento de la oreja. ¿O qué te pensabas?

Lo esencial

A SEGUIR... La posibilidad de disfrutar de momentos sólo esbozados en la película. Tanto los rehenes como el escenario darán mucho juego.

A MEJORAR... El poco provecho que el juego saca de la potencia de un ordenador y el desarrollo de las misiones, por desgracia un tanto previsibles.

CARA A CARA

Estarán todos, eso es cierto, pero en la mayoría de casos el parecido con los actores será cuando menos irregular. Juzga por ti mismo. Y de postre te regalamos unas curiosidades sobre ellos.

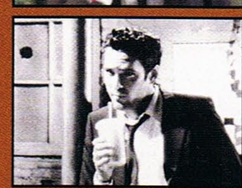
SR. BLANCO

En la versión especial del décimo aniversario de la película se reveló que el verdadero nombre del personaje era Lawrence Dimick.
Actor: Harvey Keitel
Grado de parecido: Dudoso









SR. RUBIO

Es hermano de Vincent Vega, personaje interpretado por John Travolta en *Pulp Fiction*, el siguiente éxito de Tarantino en su carrera.
Actor: Michael Madsen
Grado de parecido: Excelente

SR. NARANJA

Durante todo el rodaje un paramédico se aseguraba que la cantidad de sangre del Sr. Naranja se mantuviera en cantidades creíbles.
Actor: Tim Roth
Grado de parecido: Regular







SR. ROSA

Steve Buscemi se quejó realmente ante Quentin Tarantino de ser el Señor Rosa, tal y como sucede también en la película.
Actor: Steve Buscemi
Grado de parecido: Regular

EDDIE CABOT

El globo que aparece tras el coche que conduce Eddie cuando va al almacén se les escapó a unos niños que jugaban cerca del set.
Actor: Chris Penn
Grado de parecido: Aceptable





GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** KDV Games • **EDITOR:** Codemasters • **DISPONIBLE:** Septiembre

MAELSTROM

Lo peor que le puede pasar a **la Tierra tras un amago de apocalipsis** es la guerra entre **dos facciones poderosas**. Si además a la fiesta se unen los extraterrestres, el asunto ya **pasa de castaño oscuro**. Por otra parte, nada que **un buen estratega** no pueda remediar.

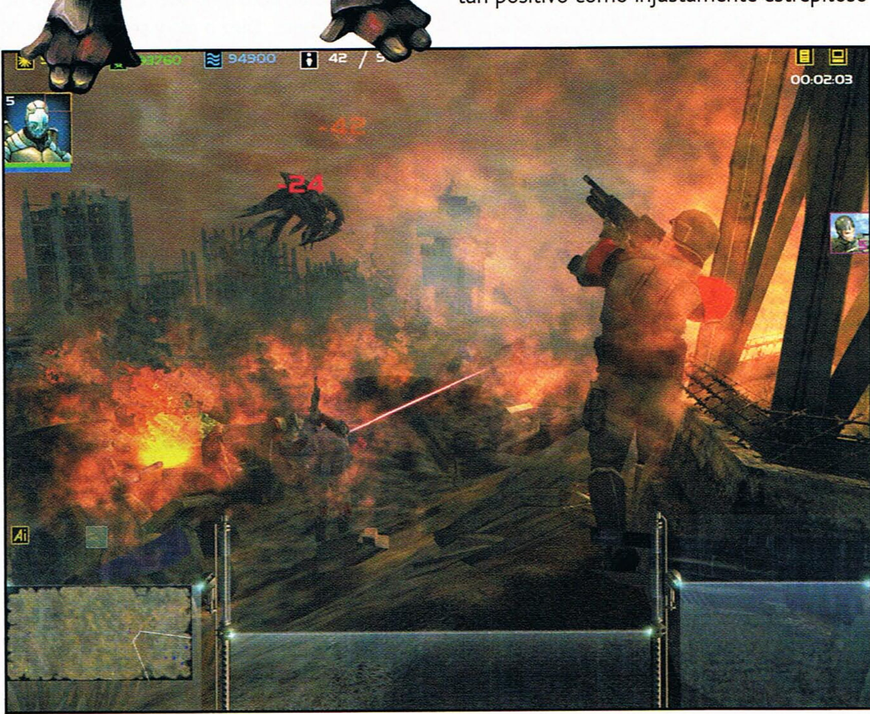
POR J.M. MARTÍN

Hace un par de años KDV presentaba de la mano de Codemasters un original título de estrategia que recibió un recibimiento por parte de la crítica tan positivo como injustamente estrepitoso fue su derrumbe comercial. Y es que la originalidad implica riesgo y los jugadores parecen preferir temáticas más cercanas y conocidas. Probablemente por ello *Perimeter* se quedó en mucho ruido y pocas nueces. Sin embargo, KDV contaba con un motor gráfico que en el campo de la estrategia destacaba por su potencia. El mismo que viste y calza en *Maelstrom*, sólo que tras dos años de mejoras. Todo al servicio de un concepto de juego más convencional, lo que no implica la ausencia de elementos novedosos e interesantes.



UNA GUERRA CON ARGUMENTO

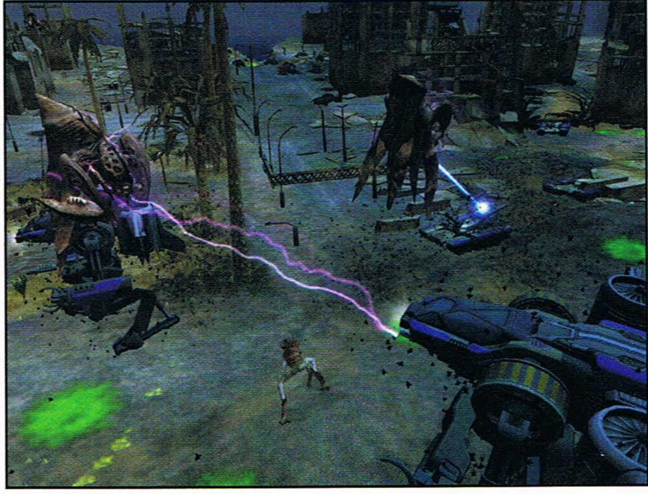
Mientras que muchos títulos del género presentan historias bastante estereotipadas, *Maelstrom* apuesta por el guión como columna vertebral de la acción (y no al revés). Por ello KDV ha contado con la colaboración de James Swallow, guionista de *Star Trek Voyager* y autor de alguna novela amparada en el universo de *Warhammer 40,000*. Gracias a ello, según el responsable de Codemasters Sam Cordier, "*Maelstrom* es un juego de ciencia ficción muy cinematográfico. Acción y estrategia se funden en un mundo postapocalíptico que es una especie de híbrido entre *Mad Max* y *El día de mañana*".



Los efectos visuales logran crear ambientaciones radicalmente diferentes.



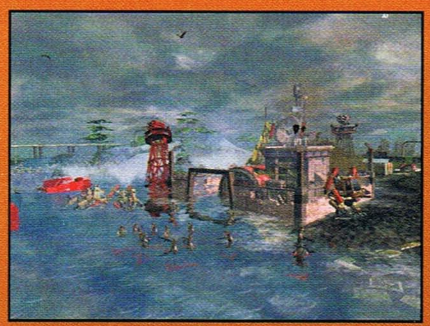
El terreno promete convertirse en un elemento táctico más.

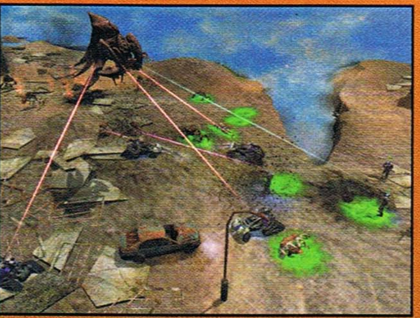


Por la noche no habrá producción de energía solar que valga.


Los líderes de cada facción cuentan con habilidades especiales de gran potencia.

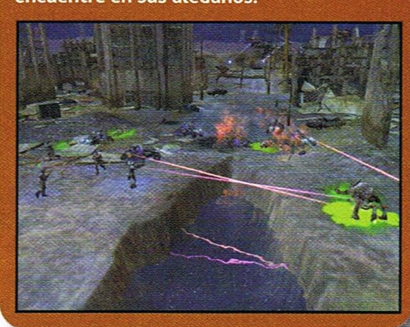

Tendrás la opción de ejercer un control directo sobre una unidad o héroe.


El agua será el medio natural de los alienígenas y dará más miedo que una bañera de pirañas.


Algunas unidades tendrán capacidad para atacar a varios enemigos a la vez.

CAMBIAR LA FAZ DEL MUNDO

Durante la presentación del juego a cargo de Sam Cordier, se mostraron algunas de las armas más potentes de cada facción y su impacto sobre el terreno de juego. Los alienígenas utilizarán el agua para inundar el terreno, pues es su medio natural. Por su parte, las facciones humanas podrán congelar esa misma agua o evaporarla con rayos de energía solar, lo que afectará directamente al movimiento de las unidades y a la disposición del propio terreno. Un cráter inundado puede transformarse en una pista de patinaje o en un pozo de vapor ardiente capaz de provocar graves heridas a quien se encuentre en sus aledaños.



El argumento arranca con una tormenta de meteoritos conocida como *maelstrom*, que acaba en 2040 con la práctica totalidad de la población terrestre y los recursos naturales, entre ellos el agua. Los supervivientes quedan divididos en dos facciones: los Remanentes, abundantes en número pero con una tecnología limitada, y La Ascensión, un grupo elitista procedente de las corporaciones que controlaban el mundo antes del desastre y que cuenta con una tecnología que le permite transformar sus unidades de combate. Al explosivo cóctel se suma una raza alienígena llamada Hai-Genti, que tras destruir su propio planeta quiere establecerse en el nuestro. Los Hai-Genti dominan la bioingeniería, lo que los convierte en una raza con una clara ventaja sobre el resto.

UN JUEGO DE CINE

Maelstrom estará equipado con todo lo que cabe esperar de cualquier juego de estrategia en tiempo real: campaña para un jugador (con 30 misiones en este caso), multijugador (hasta seis participantes de momento) y un editor de escenarios con el que se quiere potenciar el juego online, que contará por cierto con un sistema de rankings.

¿Qué lo distinguirá de otros juegos en tan manido género? Principalmente el buen uso que hace de la tecnología en conjunción con los elementos habituales del género. Visualmente impacta, gracias sobre todo a su nivel de detalle. Además, resultará prolijo en efectos visuales, fruto de una simulación física que abarca todo lo imaginable, desde el movimiento del agua al impacto de las unidades y armas sobre el terreno. Todo en *Maelstrom* se puede destruir y deformar. Para colmo, ahí están el clima y los ciclos de día y noche para conferir credibilidad al mundo de juego.

La simulación física abarca desde el movimiento del agua al impacto de las unidades y armas sobre el terreno

Elementos propios del género, como los recursos imprescindibles para construir y entrenar unidades, se utilizarán de forma peculiar. La energía solar, el ADN y el agua significarán algo bien diferente para cada una de las facciones. Además, serán finitos.

Por su parte, las facciones se diferencian tanto estéticamente como en cuanto a las estructuras y unidades a las que tienen acceso. Lógicamente, también en los objetivos que persiguen. Todo ello da lugar a un juego variado con todos los números para constituir una apuesta sólida en un género hinchado de títulos que no siempre cumplen con los mínimos de calidad exigibles.

LO ESENCIAL

A SEGUIR... Un buen guión que promete enhebrar a la perfección uno de los mayores espectáculos visuales vistos jamás en un juego de estrategia.

A MEJORAR... La interfaz aún necesita un pulido intensivo en cuanto a gestión de unidades se refiere, pero todavía hay tiempo para las remodelaciones pertinentes.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Techland • **EDITOR:** Take Two • **DISPONIBLE:** Septiembre

CALL OF JUAREZ

Los esfuerzos por resucitar **las viejas epopeyas** del Oeste o los sangrientos **westerns crepusculares** no acaban de cuajar. Ni en el cine ni en los videojuegos. Por eso **un proyecto ambicioso** como éste es una buena excusa para sacar **el cowboy que llevamos dentro**.

POR S. SÁNCHEZ

Son las cosas de la globalización: un estudio polaco desarrollando un juego ambientado en el Oeste americano. Y no se les está dando nada mal. Techland pretende captar a los más variopintos públicos aportando ciertas dosis de originalidad en un género superpoblado.

Cuando no interese llamar mucho la atención, puedes optar por ocultarte.



En el juego no faltarán los míticos duelos entre pistoleros.



No hay nada más peligroso que un reverendo enfundado en cuero.

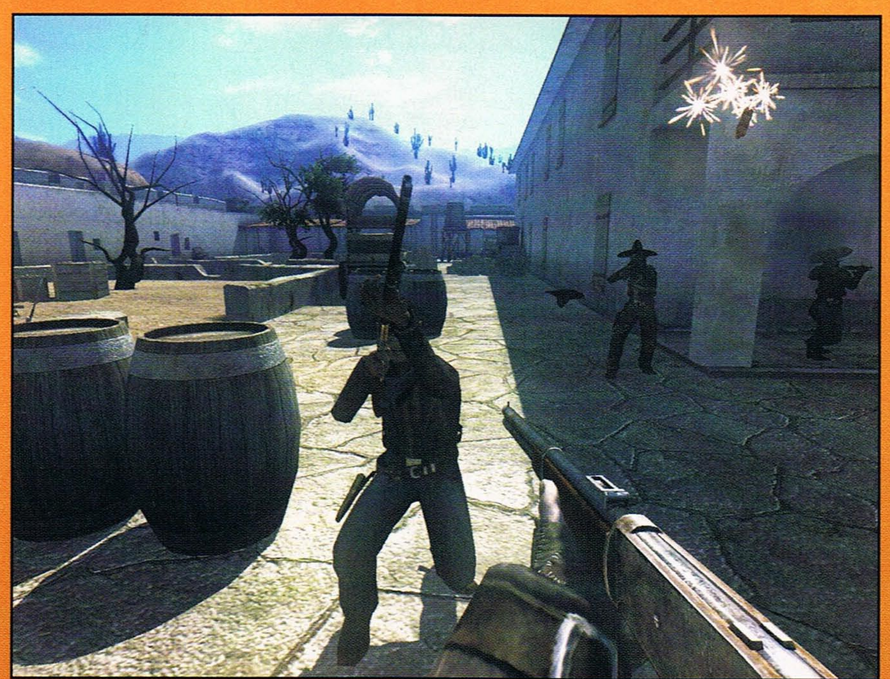
Arrancará la historia con Billy, que nos narra su dura infancia y nos deja justo en el presente, cuando hecho ya un hombre se reencuentra con su tío, el reverendo Ray. De todos modos, no esperes una reunión familiar gozosa. Un malentendido hará pensar a Ray que Billy es el responsable de la reciente muerte de sus padres y aquí empieza una persecución por todo el desierto hasta llegar a México. De todas formas, no estás ante un tópico hecho videojuego.

NO SÓLO TÓPICOS

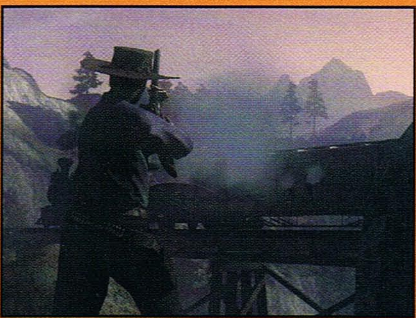
Para empezar, por la forma de jugar con cada personaje. No esperes tener que disparar a todo lo que se mueva. Para que te hagas una idea, al principio del juego tendrás menos armas que un episodio de La abeja Maya. La apuesta por ir salpicando de sigilo las primeras fases de un juego de acción parece, como poco, arriesgado. De hecho, otra particularidad de este juego será la forma de resolver ciertas situaciones. Como muestra, nada más empezar Billy tendrá que hacerse con un caballo robándoselo a un granjero. Si eres lo suficiente meticuloso en el registro hallarás un arma, pero no es imprescindible para empezar tu andadura.

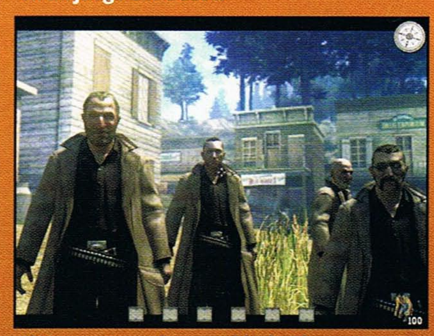
Esta libertad te llevará a pensar en la forma de sortear el siguiente obstáculo que será una par de indios acampados en el bosque. Si tratas de superarlos al galope, empezará una persecución. En cambio, si tienes el arma a punto, podrás tratar de plantarles cara. Claro que también será posible desmontar y seguir a pie sin alertarlos, o bien usar el coco y espantar a los caballos mientras te das a la fuga. Ya te vas haciendo una idea de que no todo va a ser disparar a diestro y siniestro en este juego.

Con el reverendo, el otro personaje jugable, las cosas serán algo distintas. De hecho Ray se convirtió en reverendo para tratar de


El reverendo Ray fue quien inventó lo de que la letra con sangre entra.


A éste ya no lo resucita ni la botella de whisky que tiene al lado.


El rifle, un gran clásico que no podía faltar en un juego del Oeste.


Si te asustaron los zombis de *El amanecer de los muertos*, huye de estos pistoleros.

EL BUENO Y EL FEO MALO

Dos serán los personajes jugables de *Call of Juarez*. Mejor que despejes dudas. Ya sabes, dispara primero y pregunta después.

BILLY

Un joven de mala vida experto con el látigo. Aunque también se siente cómodo con las armas de fuego, lo suyo es el sigilo. El látigo le servirá para alcanzar objetos desde la distancia y sortear obstáculos poniendo en práctica su agilidad.



REVERENDO RAY

Ha buscado el camino de la redención en la Santa Iglesia, pero no ha podido olvidar sus raíces salvajes. Con un revolver en la mano y una Biblia en la otra, será capaz de plantar cara a varios oponentes a la vez gracias a su maestría con las armas de fuego.



paliar sus excesos como pistolero. Lo que ocurre es que las circunstancias lo llevarán a caer en la tentación del camino fácil. Esa experiencia se traducirá en una serie de habilidades especiales con las que Ray hará frente a sus enemigos.

Por ejemplo, darás la bienvenida a una variante del "tiempo bala", en la que además de ralentizar el tiempo podrás seleccionar varios objetivos para que Ray, con sus dos revólveres, los abata al más puro estilo *Grupo Salvaje*.

Participarás en duelos al sol cuando te enfrentes a algún jefe de final de nivel

No faltarán caballos en los que galopar, aunque montarlos te recuerde más a un tiovivo que a una aventura del llanero solitario. Y por supuesto participarás en duelos al sol cuando te enfrentes a algún jefe de final de nivel. El sistema que han ideado para ello es bastante original: un movimiento del ratón hacia abajo y te haces con el revólver, otro para arriba y desenfundas a punto para disparar.

Detalles como el de la recuperación de salud a través de botellas de whisky aportarán algo de humor. En cuanto al apartado técnico, este juego te entrará por los ojos. Y eso que aún está en fase de desarrollo, lo que hemos notado sobre todo en los tiempos de carga y en los lentos desplazamientos por los escenarios. Una verdadera tortura.

TIEMPO PARA MEJORAR

A pesar de haber probado una versión no definitiva, hemos podido ver destellos de inteligencia artificial en los enemigos. Así que no esperes que sea el típico juego de tiro al pato. De hecho, los enemigos se cubrirán bastante bien y tendrán una facilidad pasmosa para rodearte.

Lástima que al apuntar desde la distancia sea bastante difícil acertar en el blanco aunque el punto de mira se pose en el centro del enemigo. Posiblemente se trate más de un detalle por pulir que de un voluntario esfuerzo por parte de los programadores en pos de añadir algo de realismo. En cualquier caso, aún queda tiempo para que se solventen los defectos en la jugabilidad y se optimicen algunos detalles. Si es así, la experiencia será de lo más adictiva.

LO ESENCIAL

A SEGUIR... Un juego de acción en primera persona con elementos que aportan originalidad al género. Entre ellos, un sistema de duelos que promete tensión a tope.

A MEJORAR... Aún se deberían optimizar los tiempos de carga, retocar los gráficos y revisar algunos problemas que se producen al disparar.

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Digital Reality • EDITOR: Proein • DISPONIBLE: Octubre

WAR FRONT
Turning Point

Como **la Historia** es siempre la misma, pues **nos la reinventamos**. Prepárate: ni Pocholo es periodista **ni Hitler murió en su búnker**. Otro dogma de fe: los nazis **metieron a Churchill en cintura**. Vale, poco creíble... Y es que entonces **no había fajas XXXL**.

POR X. PITA

¿Qué tienen en común Tito Livio, Philip K. Dick, Gregory Benford y Norman Spinrad? Sí, ya, consagraron parte importante de su vida a poner sobre papel los pensamientos que bullían en sus cabezas. Pero más allá de su idéntica pasión por la escritura, todos ellos cultivaron un mismo género: la ucronía, disciplina de la ciencia ficción que bien podría llamarse novela histórica alternativa y que sitúa su acción en una realidad paralela, un mundo que ha evolucionado de forma diferente a como lo ha hecho en realidad.

La Segunda Guerra Mundial es uno de los periodos históricos que ha conocido mayor número de relecturas en clave ucrónica. Y en ese mismo contexto, la especulación que se lleva la palma es la que imaginas: qué pasaría si los nazis hubiesen salido victoriosos.

Pues bien, los desarrolladores de Digital Reality han recogido el testigo y nos plantean una nueva ucronía en forma de videojuego estratégico: Hitler ha sido asesinado al comienzo de la guerra, los alemanes invaden el Reino Unido, toman Londres y comienzan a desarrollar letales armas futuristas. Los americanos resisten como pueden: construyendo su arsenal de ciencia ficción con el que combatir el poderío germano.

LAS ARMAS IMPOSIBLES

Podrás echar un vistazo a esta Europa desde dos puntos de vista: el de la campaña aliada y la alemana, cada una con once misiones. Parte importante del atractivo del juego residirá en la variedad de unidades. Algunas,

Este pájaro lleva un regalo terrorífico en sus tripas: la bomba nuclear.

La próxima pizza se la pedirán sin champiñones. ¡Toma hongo rupestre!



Los misiles noctámbulos de los Katyusha rusos tienen un curioso efecto.




En *War Front* descubrirás que los rusos no sólo le pegan al vodka.


Hace ya unos años que el Séptimo de Caballería calza aviones con mala leche.


¿Para qué tomar los edificios enemigos cuando puedes reducirlos a ceniza?

como los tanques Sherman y Panzer o los misiles V-2 estarán basadas en modelos reales. Otras, como los helicópteros o la infantería con jetpack, se inspiran en bocetos ideados por los ingenieros durante el conflicto, mientras que artefactos como los exoesqueletos o los campos de fuerza son total y absolutamente ficticios.

Detalle interesante: las unidades incidirán sobre la estrategia. El tanque Ice Spitter podrá congelar a los hombres y edificios del rival pero no infligirá daño alguno, de manera que tendrás que asegurarte de que la congelación vaya seguida de un segundo ataque para asegurar la efectividad del plan.

La física será otro de los elementos que también influirá sobre el desarrollo de los combates, con vehículos de comportamiento realista. Si destruyes un tanque enemigo verás cómo las torretas y su carrocería saltan por los aires. En caso de que una unidad enemiga bloquee la carretera, deberás enviar tus tanques a limpiar el camino para seguir avanzando. Y si llegas a desarrollar la bomba atómica y la lanzas sobre el asentamiento contrario, verás cómo los árboles van cayendo a causa de la onda expansiva. Como colofón, un desagradable cráter radioactivo queda como recordatorio de tamaño pepinazo.

Parte importante del atractivo de *War Front* residirá en la enorme variedad de unidades

En primera persona

Cumpliendo a pies juntillas con la moda, con esa sana manía de participar en la guerra en primera o tercera persona, *War Front* te permitirá tomar el control personalizado de armas como el cañón de un tanque o las torretas defensivas. Con un clic pasarás a una vista en primera persona y a golpe de ratón dirigirás la trayectoria de los proyectiles.

Por su parte, las facciones jugables en las dos campañas serán sensiblemente distintas. Los alemanes contarán con las armas más avanzadas, pero también con las más caras, mientras que el ejército aliado tendrá mayor capacidad de maniobra gracias a helicópteros y paracaidistas. Lo mejor de la cosecha yanqui serán las bombas nucleares.

A los miembros de Digital Reality todavía les queda mucho por pulir. Lo cierto es que a día de hoy *War Front* exige unos requisitos que no cumplirían parte importante de los jugadores, con ralentizaciones exageradas. Además, el sonido está en las antípodas de maravillas como *Rush for Berlin* tanto por la banda sonora como por la falta de efectos convincentes. Esperemos que estos aspectos se mejoren de aquí a su lanzamiento.

UNIDADES ESPECIALES

Uno de los grandes atractivos de *War Front* serán las unidades especiales. ¿Te apetece echarle un vistazo a los tesoros más preciados de aliados, rusos y alemanes? Pues allá vamos.

ALLIED HARRIER

Bando: Aliado.
Armas: Ninguna.
Características: Al carecer de todo tipo de armas, es muy vulnerable a los cazas antiaéreos, pero compensa este detalle con su capacidad para despegar y aterrizar en pequeños espacios.



TANQUE DE BATALLA KHARKOV

Bando: Ruso.
Armas: Tres torretas con cañones de diferente calibre.
Características: Es la unidad de batalla mecanizada más poderosa del juego. Puede zamparse como si tal cosa a 20 Shermans.



GERMAN EXOSKELETON

Bando: Alemán.
Armas: Baterías de ametralladoras y cohetes.
Características: A pesar de lo que pueda parecer, se trata de una unidad con una gran maniobrabilidad. Resulta muy efectiva contra tanques pesados y medios.

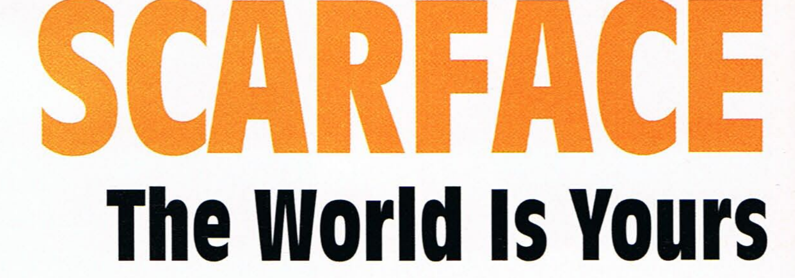


Lo ESENCIAL

A SEGUIR... La curiosa ambientación, con una Segunda Guerra Mundial alternativa, batallas espectaculares y la gran variedad de unidades, tanto reales como imaginarias.

A MEJORAR... Su apartado técnico, por unos requisitos pendientes de optimizar y efectos sonoros mediocres que restan atractivo a las batallas.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Radical Entertainment • **EDITOR:** Vivendi Universal • **DISPONIBLE:** Octubre

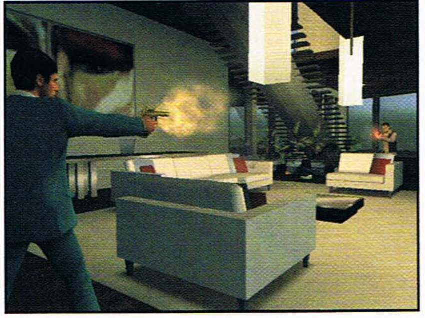


SCARFACE
The World Is Yours

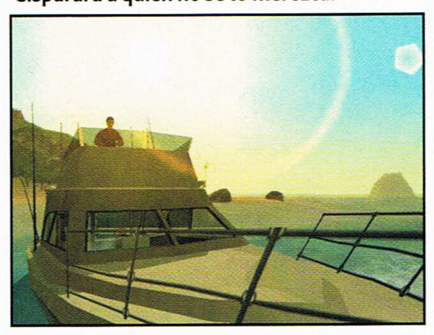
Dinero. Poder. Mujeres. Venganza. Menudos cuatro pilares y, además, **la sombra de GTA** planeando sobre lo que se perfila como un **monumento a la acción** sin cortapisas. Espera a convertirte en **el Al Pacino más salvaje** y olvídate del estrés para siempre.

POR A. BIURRUN

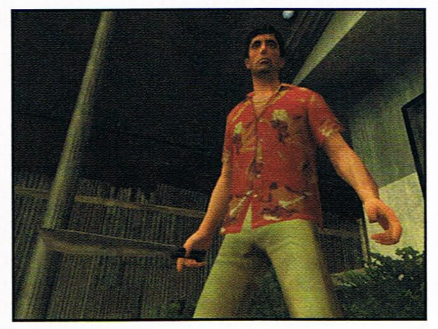
Esperemos que su carácter multiplataforma no pese en exceso.



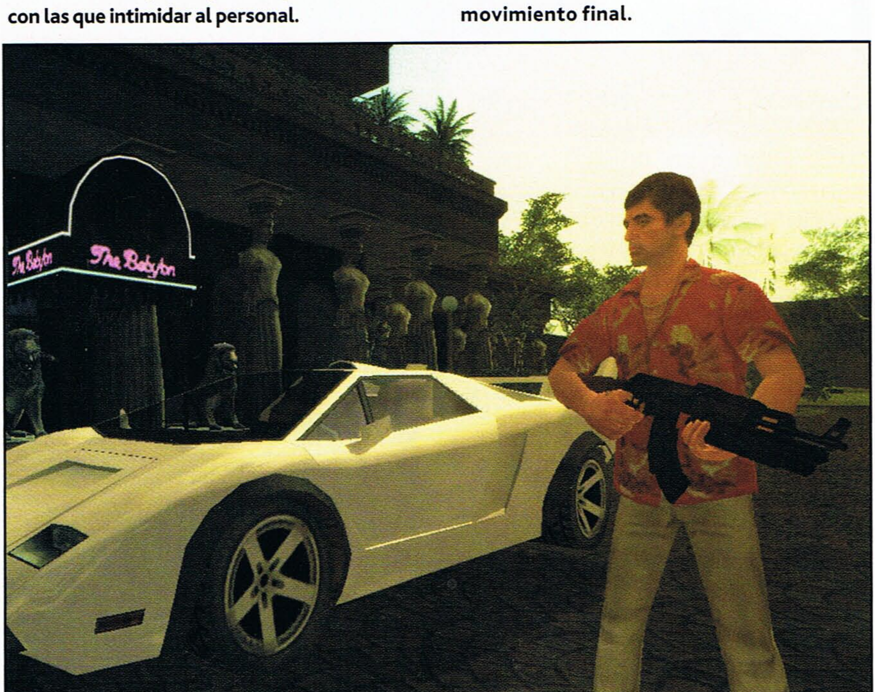
Nada de masacres indiscriminadas. Tony no disparará a quien no se lo merezca.



Un botón hará que Tony suelte provocaciones con las que intimidar al personal.



Cada arma del juego tendrá un movimiento final.



Scarface presentará un Montana igualito que Al Pacino y con el mismo pronto.

Montana es la imagen cinematográfica definitiva del gánster latino. Tiene más valor que cerebro, un retorcido pero eficaz código ético y utiliza el versátil *fuck* tanto como un pitufo el verbo pitufar. Además, cuenta con el aspecto y la memorable interpretación de Al Pacino. Hay que destacarlo, porque además de ser el gancho comercial del asunto, Radical pretende hacer sentir al jugador en todo momento como Tony Montana y no pierde de vista ese objetivo.

Ross Perez, productor de Vivendi, lo tiene claro. *Scarface* "es un juego para un público adulto, juegas como Tony Montana y todo lo que conlleva un personaje así está representado". Es decir, muchas palabrotas –subtituladas al castellano, el audio mantiene la versión original–, mucha acción y referencias abundantes a las drogas, el sexo y el poder.

La recreación de Montana será tremendamente fiel a la original y aunque Pacino no ha puesto su voz al personaje, sí ha sido consultado por Radical y ha colaborado con los diseñadores para que el juego respete su referencia cinematográfica.

RECONSTRUIR UN IMPERIO

En la película, la enloquecida carrera hacia la cumbre de Tony Montana terminaba con un tiro por la espalda. Radical toma ese momento como punto de partida de su aventura. Tony evita al traidor, consigue huir de su mansión invadida por los sicarios de Sosa y el milagro sucede. Ahí está vivito y coleando para reconstruir su imperio del narcotráfico desde la base y con el rival Sosa en el punto de mira. Lo que hay por delante será una campaña de 40 horas a través de tres grandes escenarios –Miami, Las Islas y Bogotá– y con una jugabilidad emergente al estilo de *GTA*. Una experiencia de juego que se presenta más variada y mejor cohesionada que otros aspirantes al terreno que domina Rockstar.

"Nos fijamos en otros juegos como éste. Queríamos mejorar, por ejemplo, la sensación de quedarte perdido. Un botón te devuelve donde debes estar. Viene un coche y te lleva. Es fácil volver a encaminar el juego", comenta Pérez. Y así será. Bastará con que Montana

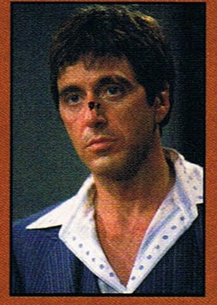


Radical ha trabajado durante tres años en *Scarface*.



Habrá ocho niveles de reputación para el protagonista.

EL PRECIO DEL PODER



La dirigió Brian de Palma en 1982, la escribió el políticamente incorrecto Oliver Stone y contó con la fuerza descomunal de un Al Pacino en uno de los papeles de su vida. *Scarface* fue mucho más allá del clásico de los años 30 en el que se inspiró y prácticamente lo dejó en el olvido. La de Brian de Palma es una película brutal, en todos los sentidos, que relata el viaje del exiliado cubano Tony Montana desde lo más bajo hasta las alturas. Y como suele suceder, la caída fue de espanto.

Scarface seguirá los pasos de *GTA*, pero con argumentos propios.

llame a su chófer personal para que éste se presente con el vehículo solicitado. Lógicamente, las posibilidades irán aumentando conforme Tony vaya reconstruyendo su imperio, así que también se incluirán barcos y aviones en fases avanzadas.

La reconstrucción y el mantenimiento de ese imperio permite a Radical añadir una ligera capa de estrategia al juego. Desde el menú Imperio, el jugador controlará las zonas de la ciudad que ya estén bajo su influencia. Por ejemplo, podrás instalar cámaras de seguridad para proteger tus instalaciones de los asaltos de otras bandas y deberás asignar matones si no quieres que te roben la mercancía delante de tus narices. Aquí jugará un papel importante la reputación del protagonista, que repercutirá en la reacción de los personajes no jugables.

A Tony le gusta hacer las cosas por las bravas y ésa es la filosofía que sigue el juego

Combate por pelotas

A Tony le gusta hacer las cosas por las bravas y ésa es la filosofía que sigue el juego. El sistema de daños permitirá disparar a zonas localizadas del cuerpo y contará con algo (fuera bromas) que se podía traducir como un "medidor de pelotas". Medidor que irá llenándose conforme el jugador realice acciones propias del personaje –conducir agresivamente, intimidar a otros personajes, un disparo en las joyas de la familia...– y le permitirá acceder a un estado de furia ciega. Será entonces cuando tomes el control de Tony en primera persona, con una salud que se regenerará según vaya dejando cadáveres a su paso. Ya ves, acción pasada de vueltas.

Scarface tiene más cartas en la manga. Otros tres personajes jugables y que no están sujetos a la moralidad de un Montana que no dispara a nadie que no se lo merezca por mucho que el jugador lo intente. Cada uno de esos personajes –conductor, asesina y matón– tendrá sus características particulares. El juego también presentará situaciones en las que el jugador se verá acompañado por otros personajes en el combate. Y lo mejor es que podrás darles un grupo de órdenes básicas de forma similar a como se hacía en *Freedom Fighters*, por ejemplo.

Lo esencial

A SEGUIR... Una experiencia abierta que parece bien conjuntada, al contrario que otros intentos. Además, la licencia se adapta como un guante al proyecto.

A MEJORAR... Habrá que ver cómo queda el aspecto gráfico de este proyecto multiplataforma. Y, de paso, estaremos atentos a ver si se desarrolla con la agilidad que debería.

GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: TT Games • EDITOR: Activision • DISPONIBLE: Septiembre

LEGO STAR WARS II

La trilogía original

No hace mucho **en una galaxia cercana** a alguien se le ocurrió convertir **la versión juguetera** de los Jedi y compañía en **protagonistas absolutos** de un videojuego. El resultado, **un superventas que deleitó** a casi todo el mundo. ¿La secuela? Necesaria como pocas.

POR S. SÁNCHEZ

Parecen un piquete de CC. OO., pero son tus héroes, láser en ristre.



En el Olimpo de los dúos cómicos, éstos tienen una plaza asegurada.

Más allá del innegable atractivo de manejar a los personajes de la saga de Lucas convertidos en juguetes, el éxito de la primera entrega de *Lego Star Wars* fue conseguir agradar a un amplio sector de jugadores. Lo que a simple vista podría parecer un juego infantil tenía suficiente encanto como para captar la atención de todos los públicos. Es muy probable que la jugada les salga aún mejor con la segunda parte, porque si bien se conservará gran parte de la jugabilidad original con algunas mejoras, *Lego Star Wars II* contará con un nivel de dificultad que se regulará de forma automática. En cuanto la inteligencia artificial detecte que mueres más veces que Kenny, los enemigos serán más fáciles de eliminar. Lo mejor del invento es que ni te enterarás. Incauto de ti simplemente pensarás que vas mejorando. Y es que ya sabes que de ilusión también se vive. El caso es que no quieren que nadie se frustre con este juego, o casi nadie, porque *Lego Star Wars II* puede que sea un hueso duro de roer para aquellos jugadores que no quieran comerse el coco.

PIENSA Y DISPARA

En la primera parte se mezclaba acción con resolución de puzles, y en esta ocasión la cosa va a pasar a mayores. Tranquilo, ni te pedirán que pases tres



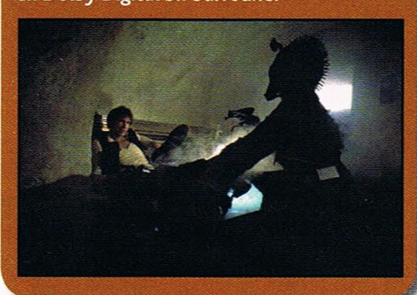
Un duelo a muerte sucede hasta en las mejores familias.

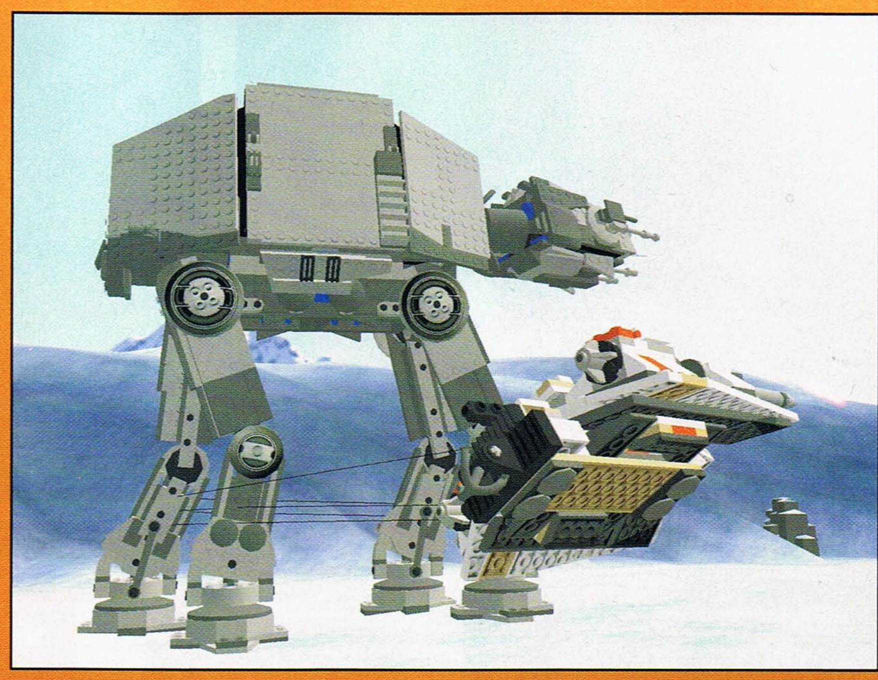


Es otra manera de entender las línea aéreas de bajo coste.

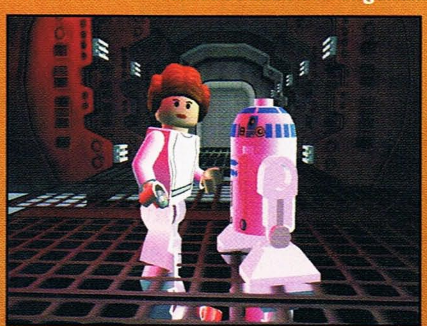
SERÁ EL 12 DE SEPTIEMBRE

Ésta ha sido la fecha elegida por LucasArts para hacer coincidir el lanzamiento *Lego Star Wars II* con el debut en DVD de las versiones originales de la trilogía original de *La Guerra de las galaxias*. Lo que hará especiales a estos DVD será la inclusión como material extra de las películas tal y como se vieron en los cines en 1977, 1980 y 1983. Estas versiones contarán con sonido Dolby 2.0 Surround, mientras que las películas restauradas digitalmente que también vendrán en el pack se presentarán en Dolby Digital 5.1 Surround.





Cuántas veces hemos soñado con enganchar ese cable.



La entrega del mensaje de Leia a R2D2 formará parte de una misión de bonificación.



Si te paran los agentes de la autoridad, ponles buena cara. Quizá te libres de la multa.

meses como becario de Dan Brown ni te tocará repatriar a todos los prisioneros de Guantánamo. Lo que ocurre es que se le va a dar mayor importancia a las habilidades únicas de cada personaje, con lo cual tendrás que pensar en cada momento qué muñequito es el idóneo para conseguir determinados objetivos. De hecho, el juego te "invitará" a no encasillarte en un solo personaje colocando una serie de puertas que sólo puedan ser abiertas por uno de ellos.

En cuanto a la acción propiamente dicha, vas a tener oportunidad de destruir sin parar, tanto enemigos como elementos del escenario. Espera, no lances las campanas al vuelo, porque como todo en la vida, el aniquilamiento masivo puede acarrear consecuencias desastrosas. La culpa será del no demasiado amigable sistema de control, que puede llevarte a eliminar algún que otro inocente por error. En cualquier caso si te parece que tus armas no están a tu altura, al igual que en el anterior título, podrás construir estructuras y vehículos uniendo piezas de Lego. La novedad es que ahora lo podrás hacer con cualquier personaje no droide y no sólo con aquellos conocedores de los secretos de la Fuerza.

Precisamente los vehículos se convertirán en los grandes protagonistas del juego aparte de los héroes y villanos míticos. La clave será la libertad. Habrá fases exclusivamente diseñadas para vehículos, pero en prácticamente todas podrás hacerte con uno, y con ellos ir donde te dé la gana para hacer casi lo que quieras. Buena manera de acallar uno de los defectos que se achacaba a *Lego Star Wars*: que no hubiese más interactividad con los vehículos. Ni que decir tiene que entre los seis niveles, más los dos de bonificación, te encontrarás pilotando un X-Wing en el mítico asalto a la Estrella de la muerte. Al igual que ésta, muchas otras secuencias de la trilogía original se verán representadas con ese tono humorístico propio de los personajes de Lego, que sin hablar se las apañarán para arrancarte más de una sonrisa.

El diseño de niveles será magistral, tan simple como orientado a ofrecer una jugabilidad variada

UN PASO ADELANTE

En pos de seguir avanzando por la senda de la innovación, se ha mejorado el sistema de cámara, que te permitirá alejarte del grupo con uno de tus personajes. Y si eso no te parece importante, es que no has jugado a la primera parte, que se regía por la ley de Fuenteovejuna. Vale, estábamos con la cultura popular y por eso no has cazado la referencia. En fin, que todos a una.

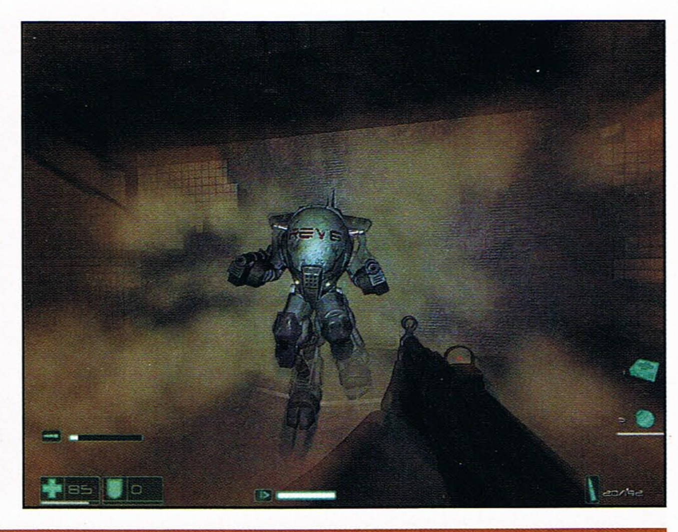
Más buenas nuevas, y esta vez se trata del modo libre del juego. Una vez completadas las misiones de la historia principal, podrás volver a jugar en esos escenarios. Hasta aquí nada novedoso, pues bien, ahora lo podrás hacer con un personaje de creación propia. Estos personajes serán la delicia de todo aspirante a Doctor Moreau, ya que podrás ensamblar las distintas partes de distintos muñequitos para crear exactamente eso, un nuevo monstruo. Feo como él solo, pero con las habilidades de tus héroes y malvados predilectos.

LO ESENCIAL

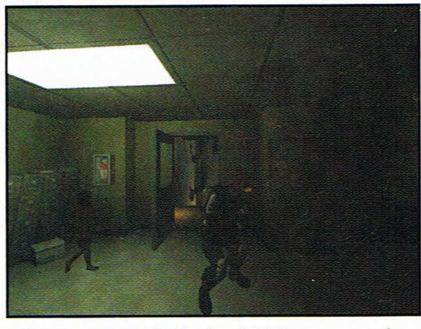
A SEGUIR... Las pequeñas mejoras, como la libertad de movimientos con los vehículos. Pero por encima de todo, el sentido del humor presente ya en la primera parte.

A MEJORAR... El sistema de control puede dificultar la ejecución de tareas tan importantes como apuntar (y no fallar) o pilotar una nave.





GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** TimeGate Studios • **EDITOR:** Vivendi Universal • **DISPONIBLE:** Otoño



Nuevos y fantasmagóricos enemigos te aguardan en *Extraction Point*.

F.E.A.R.

Extraction Point

Si no está roto, **no lo arregles**. Puede funcionar, pero llevarlo **demasiado al extremo** suele traer malas consecuencias. Por ejemplo, **la falta de multijugador**. Eso sí, con mimbres como *F.E.A.R.* el experimento debería acabar en **éxito seguro**. Esperemos.

POR A. BIURRUN



Alma a punto de darle el último susto de su vida a un clon.



Mientras Monolith queda con las manos libres para ocuparse del ya anunciado *F.E.A.R. 2*, el testigo de la serie pasa a manos de TimeGate Studios, un pequeño estudio que ha ido creciendo en los últimos años al albor de notables títulos de estrategia como la serie *Kohan* o *Axis & Allies*. Por lo que parece, la expansión de F.E.A.R. no será una etapa aislada en su incursión en otros géneros, y la prueba palpable es la licencia que obtuvieron el año pasado del nuevo Unreal Engine.

Lo que *Extraction Point* ofrecerá es alrededor de siete horas de thriller sobrenatural de acción con la misma proporción de sustos, combates al límite y correosa inteligencia artificial enemiga que conseguía poner de los nervios a los jugadores en *F.E.A.R.*

A ESCAPAR TOCAN

La acción continuará inmediatamente tras la explosión que marcaba aparentemente el final del escalofriante fantasma de la niña Alma y el Comandante clon Paxton Fettle. Encarnarás al mismo soldado de la First Encounter Assault Recon que escapaba en un helicóptero al final de la aventura y que termina derribado como consecuencia de la explosión. Así que ya lo sabes, cambian las tornas. Sencillamente, antes perseguías y ahora huyes. No se trata de la clase de giro argumental que vaya a tumbar a nadie de espaldas, pero *Extraction Point* promete arreglárselas para conseguir la misma eficacia que su predecesor. Por lo que hemos podido ver, *Extraction Point* llevará al jugador por escenarios tan oscuros como los de *F.E.A.R.* Las novedades vendrán de la mano de nuevos enemigos y armas. Por su parte, no temas, Alma volverá a estar para ponértelo crudo y, de paso, elevar la tensión hasta el límite.

LO ESENCIAL

A SEGUIR... TimeGate evita los riesgos con esta expansión. La base, desde luego, no podría ser mejor. Los resultados, sin maravillar, deberían satisfacer.

A MEJORAR... Lo mismo de antes, el espíritu continuista. Habrá que ver si es un defecto o una virtud. Eso sí, la ausencia de multijugador es una pena.

¡YA PUEDES SUSCRIBIRTE A PC LIFE!

12 números + 12 DVD con juego completo, demos y el mejor contenido lúdico para tu PC por un precio casi irrisorio: **43 euros**

Y llévate de regalo uno de estos juegos

CON LA COLABORACIÓN DE PLANETA DeAGOSTINI Interactive

Deseo suscribirme a la revista PC Life por un año (12 números) a partir del número ___ (incluido).

Marca el juego que deseas recibir de regalo: ☐ THE WESTERNER ☐ COSSACKS II ☐ UFO: AFTERMATH ☐ SHADE: WRATH OF ANGELS

España: 43.00 €. (El precio incluye gastos de envío)

Europa y otros países: 43.00 €. (Los gastos de envío se cobrarán adicionalmente. Los envíos fuera de España se realizan por correo certificado)

Nombre y apellidos ____________________

Dirección ____________ Código postal ____________ Población ____________

Provincia ____________ Teléfono ____________ Edad ____________

FORMA DE PAGO

☐ Cheque Bancario adjunto a nombre Editorial AURUM, S. L.

☐ Tarjeta VISA

Nº de tarjeta: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Nombre del titular ____________________

Fecha de caducidad ____________________

Firma del Titular

☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)

☐☐☐☐ (nº entidad) ☐☐☐☐ (nº oficina) ☐☐ (D.C) ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ (Nº de cuenta o libreta de ahorro)

Nombre del titular ____________________

Ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Editorial AURUM, S. L.

Firma del Titular

Remite el cupón adjunto por carta o fax a:

Editorial AURUM, S. L. Muntaner 462, 2º 1ª 08006 Barcelona Tel: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 o escribe a: suscripciones@ed-aurum.com

ESTE MES...



DIARIO DE A BORDO

23 DE JUNIO: También es mala suerte. La peor ola de calor en años y se nos rompe el aire acondicionado. Frodo Pita ejerce de gallego con morriña y abusa tanto del pobre aparato que nos quedamos con las nóminas como (tristes) abánicos. Menos mal que tenemos videojuegos para dar y tomar y, bueno, que el Inefable está en alguna isla balear. Es su descanso... y nuestra alegría.

7 DE JULIO: Más de un mes falta para el próximo número. Y lo confesamos, todavía hay poquito trabajo. Hemos pillado al mismísimo Inefable castigando esa maravilla del software lúdico de título eminentemente gay, *Corazones solitarios*. Pasamos el rato como buenos amigos: él manda y nosotros hacemos como que curramos. ¿Cómo se va a trabajar con un Mundial en juego?

24 DE JULIO: Cuentan las malas lenguas que el Pupas Navarro estaba ¡bailando! en el Summercase de Barcelona el mismo fin de semana que miles de personas recibían al Inefable en Santander. Conclusión: el Coronel Font y Frodo Pita jugando. ¿Al último juego de estrategia? No, se jugaban a la Bartol a las cartas. Ilusos, ¡si ella no se deja ni piropear!

14 DE AGOSTO: Este cierre está dando más guerra que Bush en una mezquita. El Inefable todavía maldice el día en que subió a los Picos de Europa con su coche de museo. El Pupas Navarro y Frodo Pita se colocan los cascos para no sufrir sus maldiciones. Dicen que al Coronel Font, durante sus vacaciones, lo han visto en Líbano imponiendo el alto el fuego. Qué grande.

CAZA Y CAPTURA



Hay una estirpe de criaturas que jamás darán para figura del ballet. Sí, claro, los zombis. En la imagen, el último que lo intentó. Concretamente en el mundo de *Oblivion*. Se creyó el muy mendrugo que en este juego todo era posible. Pues no.

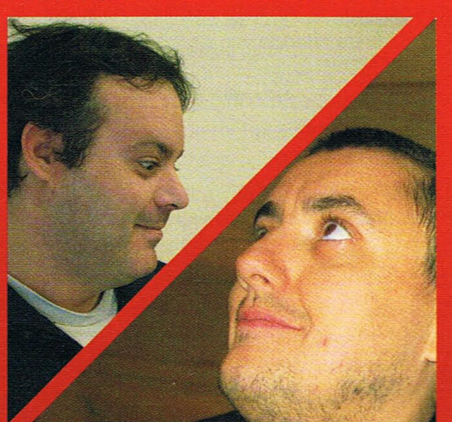
JUGADORES NATOS

E. ARTIGAS ➤ Un hombre justo: si un simulador no cumple con los mínimos exigibles, él lo dice, y en paz.

J. FONT ➤ Un militar en la reserva que en su día sentó cátedra como estratega. Ahora se dedica sobre todo a carreras y hardware.

M. GONZÁLEZ ➤ Nos lo recomendaron en una convención de *frikis*, y sí, resulta que el tipo se defiende. Analista implacable.







T.L. ALARCÓN ➤ Un tipo del renacimiento en pleno siglo XXI. Videojuegos, música, Internet... El hombre sabe de todo.

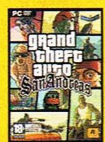
D. GÓMEZ ➤ Un profesor universitario que se sube al barco para iluminarnos con sus sólidos conocimientos. Una eminencia.

G. MASNOU ➤ No hay aventura que desconozca. Además, no duda en compartir su abrumadora cultura videojueguil.

LUJO ASIÁTICO

Pongamos que vas de compras y corres serio riesgo de perderte en el laberinto de las novedades. No sufras, te damos una brújula infalible: doce juegos por los que puedes apostar sin dudarlo. Los mejores.

ACCIÓN



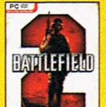
GTA: SAN ANDREAS
Precio: 49,99 €
Editor: Take Two

Diversión en estado puro, una bofetada a los juegos lineales.
www.rockstargames.com/sanandreas



HALF-LIFE 2: GAME OF THE YEAR
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

Un juego irrepetible, una cumbre tecnológica y creativa.
www.half-life2.com



BATTLEFIELD 2
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

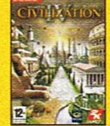
Batallas multitudinarias muy adictivas y gráficos de escándalo.
www.eagames.com

ESTRATEGIA



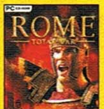
THE MOVIES
Precio: 49,95 €
Editor: Activision

Una obra de arte sencilla en su mecánica y repleta de posibilidades.
www.themoviesgame.com



SID MEIER'S CIVILIZATION IV
Precio: 49,99 €
Editor: Take Two

La saga *Civilization* se moderniza, equilibra y agiliza. Indispensable.
www.civ4.com



ROME: TOTAL WAR
Precio: 49,95 €
Editor: Activision

La mejor entrega hasta la fecha de la espléndida serie *Total War.*
www.totalwar.com

AVENTURAS



FAHRENHEIT
Precio: 44,99 €
Editor: Atari

Una aventura policíaca original y muy cinematográfica.
www.fahrenheitgame.com

ROL



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
Precio: 49,99 €
Editor: Take Two

Se trata de un universo accesible, profundo, precioso e inmenso.
elderscrolls.com

DEPORTES



PRO EVOLUTION SOCCER 5
Precio: 39,95 €
Editor: Konami

Un simulador que recrea el deporte rey como nadie hasta la fecha.
es.gs.konami-europe.com

CARRERAS



NEED FOR SPEED: MOST WANTED
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

Tuning de élite en carreras urbanas semiclandestinas.
www.eagames.com/official/nfs/ underground2

SIMULACIÓN



FALCON 4.0: ALLIED FORCE
Precio: 29,95 €
Editor: Friendware

El clásico de la simulación se actualiza para recuperar su trono.
www.lead-pursuit.com

ONLINE



WORLD OF WARCRAFT
Precio: 44,99 €
Editor: Vivendi Universal

Un juego completo, sólido y adictivo que puede dejarte sin vida social.
www.worldofwarcraft.com

CÓMO DAMOS LA NOTA



¿El juego perfecto? Busque bajo este número. Si lo encuentra, juéguelo sin descanso.



Excepcional. Toda una obra maestra del software lúdico. Imprescindible para cualquier jugador.



Muy, muy bueno. Compra de lo más recomendable. Un título casi redondo.



Bueno de verdad. Puede tener algún defecto, pero las medianías ni sueñan con una nota así.



Bueno, sin más. Aconsejable, aunque no se excede en virtudes.



Aceptable. Cumple los mínimos exigibles, así que tal vez merezca una oportunidad.



Flojito. Los hemos visto mejores. Existen muchas otras opciones para disfrutar de tu tiempo libre.



Muy flojo. Mejor mantente alejado no sea que empieces a perder tu interés en el PC.

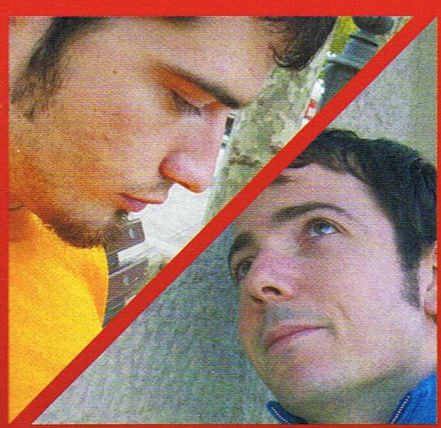


Deplorable. Indigno de creadores que se precien de serlo. Allá cada cual con su conciencia...



Punible. Parece mentira que alguien haga bodrios semejantes.

X. PITA ➤ Un tipo tranquilo que juega sin descanso a todo lo que se le cruza, ya sea estrategia, acción o rol.



J. RIPOLL ➤ Redactor de ida y vuelta, Ripoll se dedica al cine y sus quehaceres, aunque de vez en cuando echa una mano.

X. ROBLES ➤ Lo mismo le da un balón que una raqueta. Lo suyo es la competición de alto nivel. Preparación le sobra.



A. SALAS ➤ Éste sabe. Su currículum cabe en una servilleta, pero hay que ver lo mucho que se entera y lo poco que presume.

S. SÁNCHEZ ➤ Un jugón de pro, enamorado de la acción trepidante y los juegos online. Bueno, de hecho, no le hace ascos a casi nada.



A. SAYALERO ➤ Lleva el rol en las venas y le sobran ideas. La de redecorar la redacción como una mazmorra se la rechazamos.

PREY

Diez años ha tardado en nacer *Prey*. **Mucho tiempo** para cualquiera. Una eternidad en el vertiginoso mundo de los videojuegos. Dicen que **nunca es tarde** si la dicha es buena. ¿Pero cómo de buena? ¿**Merece la pena**? Impaciente, lee un poco más y **prepárate para la acción**.

POR M. GONZÁLEZ

Prey bebe directamente de las fuentes de *Doom 3* y *Quake IV*. Del primero toma el motor gráfico, pero exprimido al máximo. Del segundo, toma la dinámica de juego, acción a raudales sin pausa, en la que mantener el gatillo apretado y esquivar como un poseso es la mejor opción de victoria. A la mezcla se le han añadido algunas pinceladas de originalidad: la más importante, la presencia palpable de la gravedad. El resultado es un juego de armas



Los lagartos naranjas son la carne de cañón del juego.

Una paradoja dimensional. Es lo que tienen los portales espaciales.

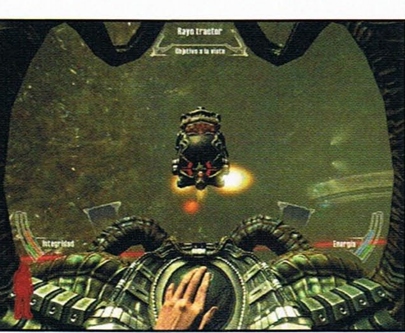
tomar, adictivo, interesante, pero que, como todo en esta vida, también tiene su talón de Aquiles.

Un indio harto de serlo

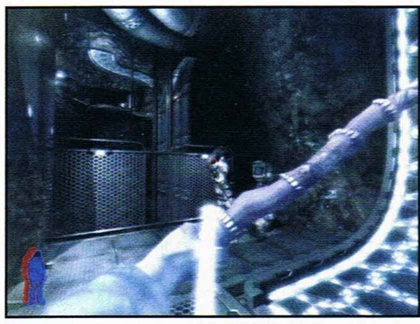
Antes de entrar en valoraciones, un poquito de historia, en minúsculas y con destellos galácticos. Eres Tommy, un indio cherokee ex militar, cansado de la vida en la reserva y escéptico de la cultura de tus ancestros. A tu abuelo, el chamán y charlatán del pueblo, le pasa todo lo contrario. Mejor no hablemos de tu novia, que en lugar de ser adicta a *Gran Hermano*, lo es del gran búfalo blanco y demás mascotas sagradas. La vida le parece a Tommy una broma de mal gusto, pero, como dijo el gran Murphy, todo es susceptible de empeorar.

Una nave alienígena devoradora de mundos y con muy mala leche llega a la Tierra y comienza a enviar sondas para capturar carne fresca. Como no podía ser de otra forma en la triste vida de Tommy, una de esas sondas decide llevárselo de paseo junto a sus seres queridos. Una escena apabullante, como queriendo demostrar el poderío gráfico del juego.

Pues si era su intención, prueba conseguida. El motor de *Doom 3* en todo su esplendor, no sólo por la calidad de los gráficos sino también por su brillante optimización. Texturas con *bump mapping*,



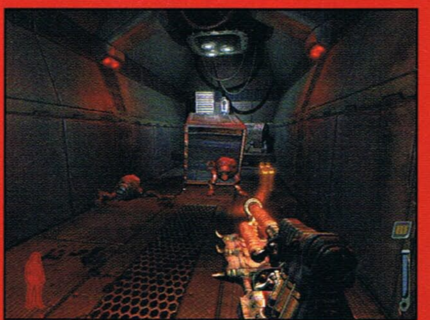
Las lanzaderas tienen buena potencia de fuego y un arma gravitatoria.



El plano espiritual es perfecto para sorprender al enemigo.


Los efectos de luz no sólo son bonitos de ver... También hacen pupa.


Boca abajo... Boca arriba... Marchando una caja de Biodramina.


Los perros mutantes son una de las exquisiteces del menú de *Prey*.


Si la vista te incomoda, pega un salto y reúnete con el suelo.


Aviso para los alérgicos al aspecto plástico: nunca juguéis con un motor de Id.

shaders y sobre todo el punto fuerte de la criatura de Id: los efectos de luz y las sombras dinámicas.

Uno de los efectos gráficos más sobresalientes es el correspondiente a los portales. Permiten saltar de un punto a otro del escenario. Aunque no esperes encontrarte con los teletransportadores de siempre. Aquí se trata de asomarte a una ventana abierta a otro destino, completamente interactiva. Eso significa que puedes disparar a través de ella y... recibir ración y media de plomo.

Otro apartado sobresaliente es la física del juego. Ya se incluía en el motor original de Id, aunque poco uso se le daba. En Human Head Studios han decidido darle protagonismo recurriendo a un actor no muy visto hasta ahora: la gravedad. Disparando a determinados interruptores, puedes cambiar su dirección. Y no creas que sólo afecta al protagonista, también altera el equilibrio de los objetos del escenario.

La presencia de cintas magnéticas también permite que la física se luzca, ya que gracias a ellas puedes caminar boca abajo (junto a tus enemigos). Otro alarde físico se encuentra presente en los planetoides que vas encontrando a lo largo de los niveles y en los que su baja gravedad permite realizar saltos orbitales. Si echabas de menos un arma gravitatoria para completar el kit, también está presente, pero sólo está disponible en una lanzadera pilotable.

De viajes astrales

La jugabilidad lleva marchamo de clásico. No te asustes, nos referimos a *Quake*. Sí,

Datos técnicos

GÉNERO Acción
DESARROLLADOR Human Head Studios
EDITOR Take Two
PRECIO: 49,99 € **PEGI:** 18+
IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 2 GHz	PIV 2,5 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	128 MB	256 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ LAN 16 Internet 16
WEB www.prey.com

Qué hacer en *Prey*

La interactividad es uno de los puntos que mejor ha cuidado Human Head Studios. Veamos qué puede trastear Tommy durante el juego.

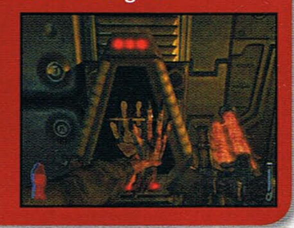
Jukeboxes
¿Te aburre la sinfonía épica? ¿Te apetece escuchar un poco de heavy metal o techno? No te preocupes, sólo tienes que encontrar una *jukebox* y ponerla a todo trapo para deleitar tus oídos.



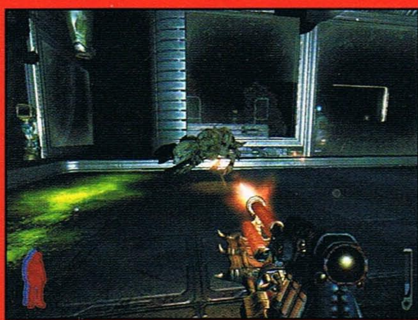
Máquinas recreativas
Es lo que se llama jugabilidad recursiva. Poder jugar a un juego dentro de un juego. Si estás harto de matar, ¿qué tal un solitario? También hay una versión de Pac-Man para nostálgicos aburridos.



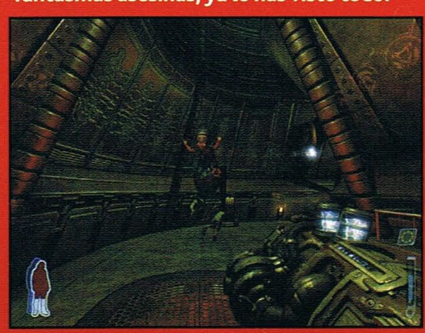
La nave alienígena
¿Qué gracia tendría visitar una nave extraterrestre si no pudieses jugar con sus botones? Eso sí, como Tommy es humano, no puede hacerlo con sus deditos y debe utilizar los de un alienígena.




Uno de los enemigos finales en todo su esplendor. Que se mueran los feos.


En *Prey* hay bichos para t odos los gustos y éste no es el más feo de todos.


Una vez te has enfrentado a niñas fantasmas asesinas, ya lo has visto todo.


Levanta sus manitas como rindiéndose, pero eso no nos ahorrará plomo.

a recibir tocan. Disparos por todas partes y enemigos que aparecen como mucho de tres en tres. Pero no todo está visto, ni mucho menos. Por ejemplo, Tommy tiene vía libre para hacer pequeños viajes astrales desligándose de su cuerpo y caminando como un espíritu. En este modo eres invisible para los enemigos (excepto si te acercas demasiado) y puedes abatirlos con tu arco espiritual (consumiendo energía por cada disparo). Su utilidad práctica no sólo reside en tender emboscadas, sino también en resolver los numerosos puzles que pueblan el juego. Y no escasean. Todo lo contrario. De hecho, constituyen uno de los principales escollos para seguir avanzando.

Otro aspecto original de la jugabilidad reside en la inmortalidad del protagonista. Tommy no puede morir. Si te abaten los enemigos, viajas a un mundo espiritual en el que debes eliminar a dos tipos de criaturas para obtener la vida y la energía espiritual con la que resucitar. Esta elección de Human Head permite que el juego sea una carnicería constante, sin tener que preocuparte de guardados rápidos, pero también va acompañada de cierta despreocupación por tu integridad física que puede disgustar a los más ortodoxos.

Del elenco armamentístico, en cambio, pocos se van a quejar: rifle francotirador, granada, llave inglesa, recortada, fusil de asalto... El arsenal cuenta con un apartado gráfico espectacular, pero lo mejor de todo es que cada arma tiene su rol asignado en el juego. También puedes pilotar un vehículo, una lanzadera armada con un arma gravitatoria y un par de lanzamisiles con la que recorres algunos pasajes exteriores.

Respecto a los enemigos, no sobresalen por su variedad ni su diseño abruma, pero dan guerra, que es de lo que se trata. De otra pasta están hechos los enemigos finales de fase (con su barra de vida y todo). Son grandes, dan miedo y te tocan excesivamente la moral. Al contrario que los jefes de verdad, presentan signos de inteligencia. Suerte que el espíritu de la pradera bendijo a Tommy con vidas infinitas.

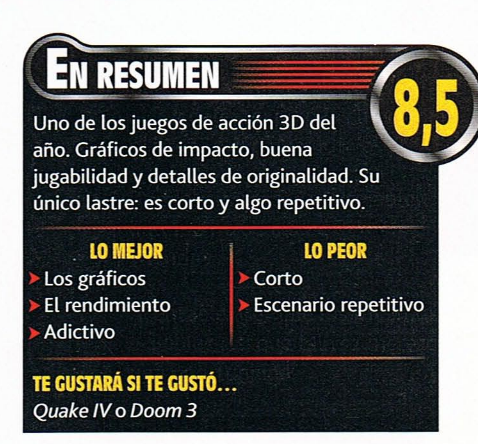
La sinfonía de *Prey*

La música es de película, nunca mejor dicho. Los ganadores de un premio BAFTA, Jeremy y Julian Soule, se han encargado de hilvanar una sinfonía épica que le va al juego como anillo al dedo. Parece que las bandas sonoras de juegos comienzan ya a hacerse mayores y cobrar su merecida importancia. Y si la música de corte clásico no es tu estilo, siempre puedes trastear en las *jukeboxes* repartidas por el juego y oír temas más actuales de bandas con tintes underground.

Tommy tiene vía libre para hacer pequeños viajes astrales desligándose de su cuerpo

En el apartado multijugador puedes disputar partidas de hasta 16 jugadores en modo A muerte y A muerte por equipos. La experiencia también viene en el testamento de *Quake* y consiste en correr como un pollo sin cabeza liquidando a todo lo que se te oponga. Los cambios de gravedad y las cintas magnéticas añaden cierta originalidad a la carnicería.

Y llegamos a las malas noticias, que no son muchas, pero haberlas haylas. Seremos breves, casi tanto como el juego, unas ocho horas siendo generosos. En cualquier caso, para mitigar ese defecto está el apartado multijugador. El segundo motivo de queja es el escenario, por repetitivo. Y es que todo el juego tiene lugar en la nave alienígena. Ya ves que por todo lo demás estamos ante un juego de calidad suprema.


EN RESUMEN **8,5**

Uno de los juegos de acción 3D del año. Gráficos de impacto, buena jugabilidad y detalles de originalidad. Su único lastre: es corto y algo repetitivo.

LO MEJOR	LO PEOR
Los gráficos	Corto
El rendimiento	Escenario repetitivo
Adictivo	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Quake IV o *Doom 3*

DREAMFALL
The Longest Journey

Cinco años de nuestra vida esperando **el regreso del viaje más largo**. De acuerdo, son alrededor de **nueve horas de juego**. Puede parecer una proporción injusta. Claro que no es lo mismo pasar **nueve horas en el Queen Mary** que en un Talgo de nuestra amada Renfe.

POR G. MASNOU

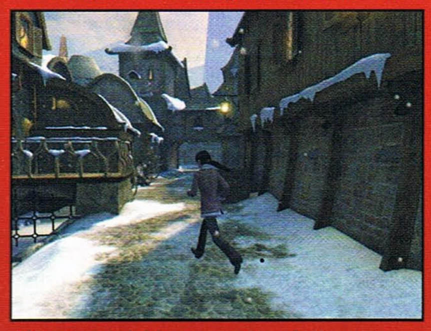


El de las aventuras gráficas sería un género agonizante de no ser por títulos con aires renovadores, juegos con el suficiente potencial como para sacar al género que vio nacer *The Secret of Monkey Island* del profundo y aparentemente definitivo coma. Con cuentagotas. Ocurrió con *Broken Sword: El sueño del dragón*, valiente, moderno, bello y excelentemente escrito. Ocurrió también con *Fahrenheit*, un juego inmersivo e intrigante como pocos, una película interactiva adulta e inteligente que rompía con casi todas las reglas del género para crear las suyas propias. Y ocurre ahora con *Dreamfall*, ambiciosa y multimillonaria segunda entrega del galardonado y venerado *The Longest Journey*. Aunque no se trata de una secuela en el estricto sentido de la palabra, sino de una continuación independiente con algunos puntos en común con el primer capítulo.

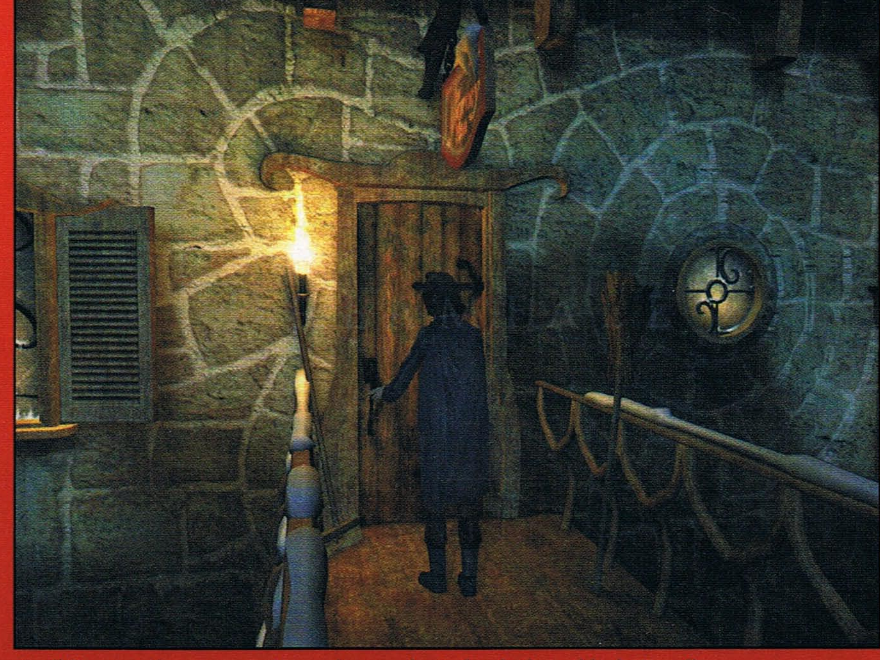
The *Longest Journey* era una historia autónoma, con un principio, un nudo y un desenlace. En ella el usuario interpretaba a April Ryan, una bella muchacha de 18 años que de golpe y porrazo se topaba con la responsabilidad de tener que salvar al mundo.

En *Dreamfall*, que se desarrolla una década más tarde, el usuario descubre qué pasó con April Ryan, pero la trama principal del juego es totalmente nueva y se centra en las aventuras de la nueva protagonista, Zoë Castillo, implicada en una enorme conspiración relacionada con

Arcadia, el mundo mágico, es mucho más sugerente que el mundo real.



El entorno del juego es completamente tridimensional.



April Ryan es ahora una mujer madura y adaptada a la dura vida de Arcadia.

la industria juguetera. En este sentido, los guionistas de Funcom han matado dos pájaros de un tiro, ofreciendo personajes y localizaciones familiares a los que jugaron a *The Longest Journey* sin por ello desorientar y enojar a los nuevos jugadores.

Rumbo a la aventura

Ambición y un presupuesto holgado no es lo único que comparte *Dreamfall* con los ya citados *Fahrenheit* y *El sueño del dragón*. También está su obstinación por agradar a todos los públicos. El de Funcom es un título deliberadamente accesible, desarrollado para atraer tanto a duchos como a legos en la materia. Y en cierta medida lo consigue. En las apenas nueve horas que nos llevó completar la aventura en ningún momento sufrimos parones de consideración ni tuvimos que consultar guía alguna.

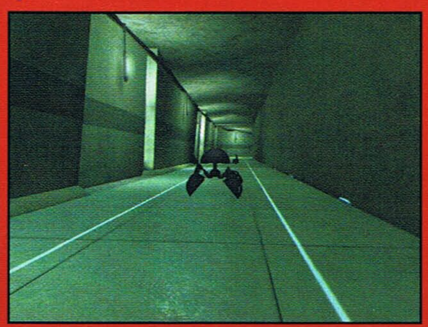
Esto no se debe a que el nivel de dificultad sea muy bajo, sino a un diseño global sobresaliente. En *Dreamfall* casi siempre se sabe cuál es el siguiente paso. Gran culpa de ello la tiene una trama

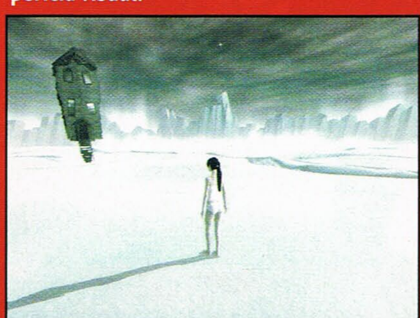

Una empresa juguetera parece ser la principal culpable de todos los problemas.


Zoë no duda en disfrazarse para alcanzar sus objetivos.


Algunos rompecabezas exigen algo de pericia visual.


Zoë Castillo aglutina belleza y habilidades físicas por partes iguales.


Algunas secciones del juego requieren precaución y sigilo.


A lo largo del juego Zoë va teniendo extrañas visiones.

sin altibajos ni marcianadas, intensa e interesante, que atrapa al jugador y lo conduce sin brusquedades hasta el desenlace de la historia. Y lo hace de forma original, permitiendo reencarnar a varios de los protagonistas (los buenos y los no tan buenos), con el fin de comprender y experimentar mejor la trama.

Los rompecabezas también ayudan a que el desarrollo vaya sobre raíles. Son tan sutiles y están tan bien integrados en el guión que cuesta distinguirlos como puzles. Sin embargo, haberlos haylos y de todos los colores: rompecabezas que desembocan en otros rompecabezas (muy de la escuela LucasArts), de tipo musical, otros en los que hay que unir signos con el mismo aspecto (en general todos aquellos que implican abrir puertas con la ganzúa) y los que aprovechan por completo las posibilidades del entorno tridimensional.

Cuenta con una trama sin altibajos ni marcianadas, intensa e interesante, que atrapa al jugador

Completarlos con éxito tiene poco que ver con el azar o la perseverancia. Lo que cuenta es el nivel de atención y la perspicacia del jugador. La solución jamás conlleva alejarse demasiado del propio problema, y no, no hay objetos basura, hay pocos y todos tienen alguna utilidad concreta. Los patosos también son bienvenidos. Para ello está el diario de Zoë Castillo, donde encontrarán generosa y masticada información.

Menos parloteo

Uno de los aspectos que más polvareda levantó del anterior *The Longest Journey* fueron sus diálogos sobrecargados. La mayoría de conversaciones de April Ryan con los habitantes de Newport y Arcadia dejaban los parlamentos de Fidel Castro a la altura de un tráiler de *El acorazado Potenkim*. Tampoco es que tuviesen, para más inri, mucho que ver con la trama principal. *Dreamfall* lo soluciona parcialmente con diálogos más breves, interesantes y concisos, aunque en ocasiones Ragnar Tornquist (guionista y diseñador del juego) sigue abusando de su prosa, con diálogos que si bien demuestran su talento como escritor no aportan nada interesante a la historia del juego.

Estos diálogos ven acentuado su impacto y dramatismo gracias a unas expresiones


DATOS TÉCNICOS

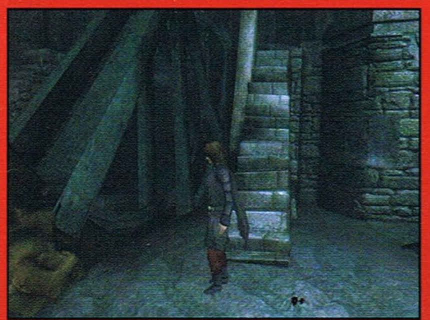
GÉNERO Aventuras
DESARROLLADOR Funcom
EDITOR Friendware
PRECIO: 44,95 € **PEGI:** 12+
IDIOMA Textos de pantalla: español · Voces: español

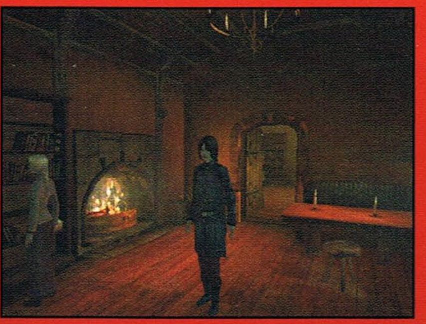
REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1.5 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB www.dreamfall.com


El sistema de combate es, probablemente, lo más negativo del juego.


No todo el mundo echa una mano a la bella fémina.


April Ryan deja su impronta en los pasajes más interesantes de la aventura.


Algunos de los escenarios de *The Longest Journey* repiten presencia.


Por suerte, el doblaje al castellano de los diálogos roza el sobresaliente.

faciales de los protagonistas convincentes (aunque a años luz de las de *Silent Hill 4: The Room*) y un doblaje al castellano que roza el sobresaliente.

Claro que no todo es de color de rosa en *Dreamfall*. Esta manifiesta concesión a la comercialidad ha acarreado la inclusión forzada de elementos de moda normalmente ajenos al género de las aventuras gráficas. Los combates, por ejemplo. Simplemente no hay por dónde cogerlos. Para colmo, su aportación al desarrollo de la historia es completamente nula. Algo más entretenidos son los elementos de sigilo. Evidentemente no alcanzan las cotas de calidad de títulos como *Thief* o *Metal Gear Solid*, pero al menos denotan un diseño inteligente.

Navegación fácil en 3D

La interfaz es otro de los triunfos de Funcom. El sistema de iconos desplegables se adapta como anillo al dedo al mundo tridimensional de *Dreamfall*. Almacenar, observar, combinar y utilizar objetos o interactuar con elementos y personajes del entorno es igual de sencillo e intuitivo que en una aventura bidimensional.

Localizar puntos calientes del escenario también es cosa de coser y cantar gracias a un original sistema de barrido de pantalla que desde ya debería incluirse en todas las aventuras gráficas 3D. También debería perpetuarse el sistema de control, que permite manejar a Zoë Castillo con teclado más ratón o gamepad (a gusto del usuario) con igual eficacia y precisión y sin restricciones ni incomodidades de ningún tipo.

Dreamfall es la prueba irrefutable de que si hay una buena historia, los demás elementos son secundarios. La verdadera lástima sería que tuviésemos que esperar otros cinco años para una nueva entrega.

TRES PROTAGONISTAS

Zoë, April y Kian. Tres vidas entrecruzadas y destinadas a encontrarse. *Dreamfall* permite el control directo sobre estos tres personajes a través de una deliciosa historia que se mueve entre el pasado, el presente y futuro.

ZOË CASTILLO

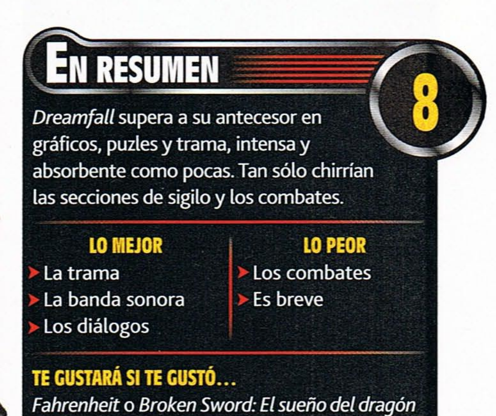
Una joven de 20 años de edad y estudiante de bioingeniería que vive con su padre Gabriel en Casablanca. Sin quererlo ni beberlo se ve envuelta en una conspiración de escala planetaria que la llevará a un peligroso viaje a través de este mundo y de otros.

APRIL RYAN

Hace diez años April Ryan participó en una serie de acontecimientos que cambiaron el curso de la historia. En la actualidad la niña inocente ha crecido y se ha convertido en una mujer desilusionada, atrapada en un mundo que no es el suyo.

KIAN

Un guerrero implacable e imbatible cuya misión es el asesinato de aquellas personas que resulten prescindibles para los que él sirve. En *Dreamfall* Kian se embarca en un peligroso viaje que pone a prueba su fe y que volverá su mundo del revés.


EN RESUMEN

8

Dreamfall supera a su antecesor en gráficos, puzles y trama, intensa y absorbente como pocas. Tan sólo chirrían las secciones de sigilo y los combates.

LO MEJOR	LO PEOR
La trama	Los combates
La banda sonora	Es breve
Los diálogos	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Fahrenheit o *Broken Sword: El sueño del dragón*

GTR 2

Fia GT Racing Game

A la segunda va la vencida y SimBin ha creado **uno de los mejores simuladores** de conducción del año. Guarda tus Micro Machines en el cajón. No habríamos puesto "simulador" si esto fuera **un juego de niños**. ¿Preparado para **conducir como un profesional**?



POR X. ROBLES

Los suecos de SimBin han dado en el blanco con la segunda parte de *GTR*, el juego oficial de la FIA GT. Antes que nada, te advertimos que se trata de un simulador de pura cepa. El coche tiene que convertirse en una extensión de tu cuerpo, y para ello es necesaria una concentración extraordinaria. Cualquier fallo, aunque sea el más mínimo desliz, echará al traste carreras de hasta 24 horas. Por tanto, para disfrutar al máximo de la experiencia, más te vale hacerte con un volante con Force FeedBack. La dificultad es endiabladamente alta, pero la recompensa, en forma de diversión, merece la pena.

Escuela de conducción

Si te acabas de estrenar con un simulador de estas características, da gracias al cielo, porque existe un excelente apartado llamado Escuela de conducción. A través de 45 lecciones, te descubre los entresijos de la competición: desde lo más básico a los trucos de auténticos pilotos profesionales. También puedes estudiar palmo a palmo los trazados de los variados circuitos oficiales. Unas guías azules en el suelo te enseñan por dónde virar, cuándo frenar, etc. Después de la escuela, una palmadita en la espalda y a correr en el mundo real, Fitipaldi.

Se incluyen tres niveles de dificultad distintos, desde novato a simulador. Antes de tirarte a la piscina, ten en cuenta que el juego es sumamente difícil. Incluso te llegas a preguntar si conducir un coche es en realidad tan complicado. Cualquier movimiento en falso significa, irremediablemente, acabar en la cuneta.

Como añadido a la complejidad que entraña conocer tu propio bólido y saberte de

Datos técnicos

GÉNERO Carreras
DESARROLLADOR SimBin
EDITOR Atari
PRECIO: 49,99 € **PEGI:** 3+
IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1,3 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GHz
Tarjeta gráfica	64 MB	256 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ LAN 28 Internet 28
WEB www.10tacle.com/gtr-game



Un Lamborghini Diablo siempre es garantía de buenos resultados.



Mirar las repeticiones es una buena manera de ver en qué has fallado.



Puedes girar la cabeza y mirar por la ventanilla. Eso sí, no te despistes.



En efecto, ese humo es mala señal. Más vale que vayamos a boxes.



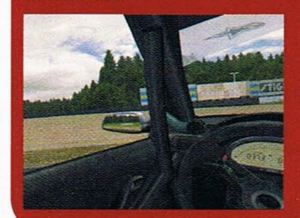
Conducir con lluvia es un reto aún mayor. Ándate con ojo en las curvas.

DIFICULTAD CONFIGURABLE

En el juego existen tres niveles de dificultad. Por descontado, en caso de que te atrevas con las carreras duras de pelar, no andes pidiendo ayudas.

NOVATO

La inteligencia artificial vela por tus frenos, de forma que te costará derrapar. Además, tu coche es mucho más estable, raramente culea y apenas sufre desperfectos en las colisiones.





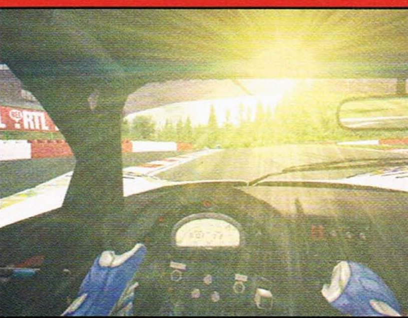
SEMI PROFESIONAL

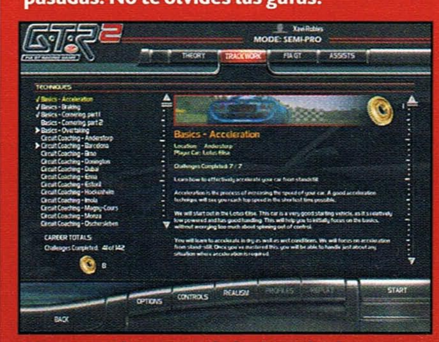
La dificultad aumenta y se desactivan las ayudas de frenada y de estabilidad. Además, ahora las colisiones afectan al coche. Aun así, si te pasas de rosca en los giros, recibes alguna ayuda que otra.

SIMULACIÓN

Control total del coche, sin asistencia alguna. Incluso se desactiva el bloqueo automático de los frenos. Y el daño que sufras con una colisión puede ser irreparable. Piénsatelo antes de elegir este nivel.




De vez en cuando el sol te juega malas pasadas. No te olvides las gafas.


Si superas los retos de la Escuela de conducción, se desbloquean circuitos.

memoria el circuito, los coches controlados por la inteligencia artificial no te lo ponen nada fácil. Su comportamiento es extraordinariamente real. Al comienzo de las carreras cometen errores, pero a medida que se van aprendiendo los trazados su rendimiento mejora. No es pan comido rebasarlos: se te pegan como lapas e incluso son agresivos. ¡Cuántas veces maldecirás sus bujías por desestabilizarte en la última curva!

ÉPICA AL VOLANTE

Si quieres ser el rey del asfalto, es crucial que aprendas a ser resistente. Las carreras más impresionantes de *GTR 2* son las de 24 horas, disputadas en cuatro jornadas. En ellas, el día da paso a la noche y, a veces, incluso ves llover. La física, mucho mejor que en el *GTR* original, te recuerda en cada curva que debes adaptar tu conducción a la climatología actual, poniéndotelo si cabe más difícil. Por su parte, la tecnología LiveTrack modifica la superficie de la pista continuamente, por lo que cuando cruces la meta es posible que hayas tropezado cientos de veces con restos de coches que han ido descuajaringándose.

El excelente apartado Escuela de conducción te descubre los entresijos de la competición

Como no sólo de las 24 horas vive el piloto, se incluyen más modos de juego: aparte de practicar en los circuitos desbloqueados y "Time trials", puedes disputar campeonatos de fin de semana y temporadas completas (las de 2003 y 2004). En estas últimas comienzas en competiciones de novatos y, poco a poco, tienes que abrirte paso en el mundo profesional. Cada competición acepta modelos de coches distintos, con más de 140 para elegir, desde Porsche a Ferrari, Lamborghini o BMW.

Tanto los coches como los escenarios están bien recreados a nivel gráfico, pero sin alardes. Sería de agradecer un poco más de detalle en alguna de las seis vistas disponibles, como la exterior o la de dentro de la cabina. El apartado visual, que aprovecha las posibilidades de DirectX9, necesita un poco más de cuidado, sobre todo en cuanto a iluminación y ciertas texturas.

Sin duda, *GTR 2* es un título excelente si eres un loco de la simulación, el anticristo de los que buscan pisar el acelerador y adelantar a 30 coches de un tirón en la primera curva.


EN RESUMEN

8

Estás ante un notable simulador de carreras de dificultad extrema. Pero si no te importa dedicar horas a dominar un coche, te lo pasarás en grande.

LO MEJOR
- La física
- Variedad de coches
- Inteligencia artificial

LO PEOR
- La dificultad
- Los gráficos

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
GTR o *GT Legends*

MANAGER DE LIGA 2007

Ya **saltan las cervezas** en el frigorífico. Y es que **el espectáculo futbolístico** calienta motores y no queda otra que refrescarse. **Tempranero y certero**, así es este mánager que te hace vivir el deporte **como más te gusta**, sentadito en tu silla.

POR X. ROBLES

No por mucho madrugar amanece más temprano, pero se agradece que los mánagers de gestión futbolística estén en las tiendas justo cuando arranca la temporada. Es ahora cuando las hipótesis y conjeturas sobre el devenir de la competición se disparan. ¿Funcionarán los fichajes? ¿Acertó tu equipo al contratar un trío de mexicanos que pasan de la treintena? El LMA Team de Codemasters ha puesto a punto la versión 2007 de *Manager de Liga* con el objetivo de lanzar un producto a la altura de sus competidores. Y lo ha conseguido. No es el mejor, pero sí que resulta una muy buena opción si no quieres esperar a los próximos meses.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Deportes
DESARROLLADOR
LMA Team
EDITOR
Codemasters
PRECIO: 19,95 € **PEGI:** 3+
IDIOMA Textos de pantalla Voces

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,5 MHz	PIV 3,2 GHz
Memoria RAM	512 MB	1,4 GHz
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB es.codemasters.com/lma2007

MOTOR 3D ATRACTIVO

Lo más destacable del título es el visionado de los partidos. Los gráficos de la simulación 3D, al igual que el modelado de los estadios y los efectos climáticos, sorprenden por su solidez. Al comienzo de la temporada tienes que crear un mánager a tu medida. Por personalizar que no sea. Hasta su vestimenta puedes elegir. En los partidos lo ves en el banquillo desgañitándose y saltando de alegría con cada gol de tu equipo.

Los jugadores, que no se parecen demasiado a los reales, trenzan jugadas coherentes y se posicionan correctamente en el campo. Mediante atajos del teclado les puedes indicar si quieres que vayan al ataque, que hagan presión, que defiendan, etc. No es un sistema demasiado intuitivo, pero al menos es eficaz.

En cuanto al ritmo de los encuentros, es bastante pausado, de toque, aunque puedes acelerarlo con una tecla. Es una lástima que no se haya pulido un poco más la inteligencia artificial de los jugadores, a todas luces insuficiente para dar una completa sensación de realismo. Determinadas jugadas se repiten hasta la saciedad (centro al segundo palo y... gol) y no es extraño ver



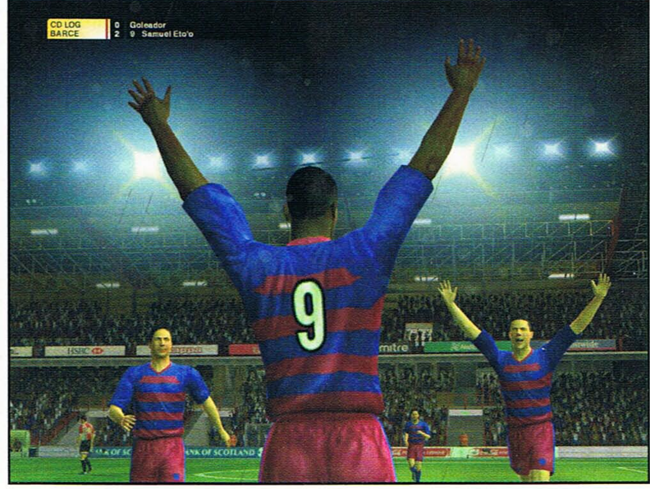
En Football One se pueden ver resúmenes de las mejores jugadas.



Centro al segundo palo y gol. Una jugada que se repite demasiado.



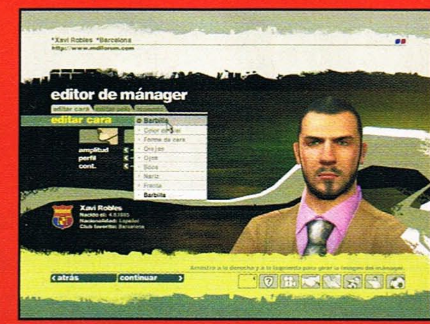
Es posible mejorar el campo de entrenamiento. Así todos rendirán más.



Los uniformes no son oficiales, pero por lo menos los gráficos molan.



Los chutes lejanos obligan a lucirse a los porteros, que son de goma.



Antes de comenzar, moldea en 3D a tu alter ego virtual. Mira qué guapo.



Los ojeadores te proporcionan informes completos de los rivales.

FOOTBALL ONE

Éste es el nombre de una especie de centro multimedia que incluye el juego en el que podrás enterarte de todo lo que pasa.



CLASIFICACIONES Y ESTADÍSTICAS

Es la manera más rápida y eficaz de mirar cómo va tu equipo y tus rivales. Aparte de poder consultar la posición en la tabla, también puedes estudiar los últimos resultados, máximos goleadores, etc.

MEJORES JUGADAS

Aquí es posible contemplar las mejores jugadas de tu equipo y de los rivales. Mediante vídeos con el motor del juego puedes deleitarte con los mejores momentos de cada partido.



NOTICIAS

Quizá el apartado más espectacular. Algunas noticias se muestran mediante vídeos en 3D y con comentarios en castellano. Además, encontrarás resúmenes de la actualidad futbolística internacional.

movimientos inverosímiles, como los chutes desde tu campo que acaban en gol.

A MEDIO GAS

Si lo que quieres es inmediatez, haz que el ordenador simule el partido y te muestre, al final, el resultado. Ahí reside uno de los defectos más graves de *MdL*: con esta opción no puedes hacer sustituciones ni organizar la táctica en la media parte.

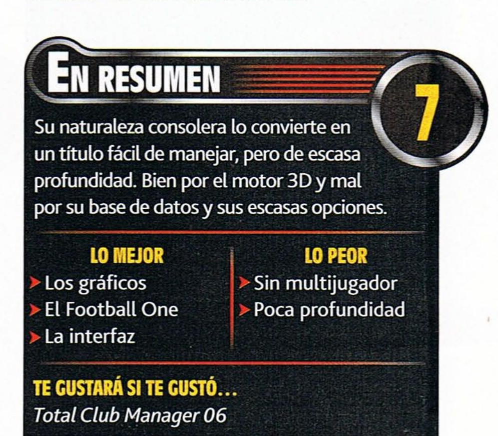
No es el mejor mánager, pero sí que resulta una muy buena opción si no quieres esperar

Por su parte, los nombres de los jugadores son los reales, así que puedes fichar a los futbolistas que se te aparecen en sueños. Lástima que no cuenten con todas las licencias (no encontrarás ningún escudo real, ni tampoco camisetas oficiales). También fastidia la imposibilidad de negociar con los equipos cuando te hacen una oferta: o la aceptas o la rechazas.

De la interfaz nos ha enamorado su diseño gráfico. En ese sentido resulta todavía más incomprensible la ingrata organización de los menús. Por citar un ejemplo, las pantallas de "Selección de equipo" y "Táctica de equipo" adolecen de una falta de fluidez desesperante. Primero tienes que modificar la táctica, luego ir a la alineación y, una vez allí, cambiar la posición de los jugadores. Si lo hubiesen unificado en un solo paso, sin tener que desplazarte por los menús, todos seríamos más felices.

En el apartado de los modos de juego, aparte de poder comenzar una temporada con el club que quieras, presta atención a la posibilidad interesantísima de fundar tu propio equipo. Se te asigna un presupuesto y con él debes decidir a quién incluyes en tu *dream team* particular. Y no acaba ahí el espectáculo. Luego, puedes acudir a Football One, que es una especie de página web interactiva incluida dentro del programa, donde podrás ver resúmenes de sus mejores jugadas, sus estadísticas… Todo muy bien presentado.

MdL queda lejos de revolucionar el género, pero te hará pasar buenos ratos. Tiene el defecto más común en los mánagers, que es la acumulación de pequeños detallitos que, poco a poco, van restando realismo. Aun así, si por algo resalta es por su capacidad de abducir tu tiempo libre. Que carezca de fallos graves, además, siempre es de agradecer en un título de sus características.



EN RESUMEN

7

Su naturaleza consolera lo convierte en un título fácil de manejar, pero de escasa profundidad. Bien por el motor 3D y mal por su base de datos y sus escasas opciones.

LO MEJOR
- Los gráficos
- El Football One
- La interfaz

LO PEOR
- Sin multijugador
- Poca profundidad

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ…
Total Club Manager 06

FLATOUT 2



Este juego haría las delicias de los **talleres de chapa y pintura** si se hiciera realidad. Además, **bajaría la tasa de paro**. ¿Cuántos policías de tráfico harían falta? Eso sí, habría que inventar el **carné por micropuntos**. O eso, o las carreteras desiertas...

POR J. FONT

Con la premisa de la velocidad y los máximos destrozos posibles, llega una nueva entrega de *FlatOut*. Esta secuela arranca el motor con numerosas novedades y mejoras, empezando por los modos de juego. Aparte del ya tradicional modo Carrera, puedes acceder a las partidas rápidas, contrarreloj, competiciones de Destruction Derby o a una docena de irreverentes minijuegos en los que debes lanzar al conductor a través del parabrisas para conseguir el objetivo. Sin duda, desbloquear los 30 circuitos y los 34 coches que te brinda el juego a través de los distintos campeonatos implica muchas horas delante del monitor.

La irresistible oferta del apartado individual se complementa con un buen elenco de posibilidades multijugador tanto en un ordenador (a pantalla partida o por turnos) como en red local o Internet. Una diferencia notable respecto al primer *FlatOut*. Es en la red de redes donde disfrutarás de un auténtico juego de policías y ladrones bajo el nombre de Cazador de presas.

DALE A FONDO

Para participar en los campeonatos es imprescindible disponer del vehículo adecuado. Así que estás obligado a pasar por el garaje. El objetivo es ganar dinero para mejorar el vehículo que te toca en (mala) suerte o adquirir otros con los que participar en los diferentes campeonatos.

Puedes comprar y vender los coches o introducirles mejoras en forma de kits. Obviamente sólo si dispones de crédito suficiente. Con ellos obtienes un mejor rendimiento del vehículo. Cada kit altera algunos de los parámetros del coche (aceleración, velocidad, peso, dirección, potencia y nitro) y mediante un gráfico puedes seguir la repercusión de cada cambio. Si no soportas los límites de velocidad, estás de enhorabuena porque aquí el óxido nitroso consumido se regenera automáticamente.

Según la posición en la que finalizas una carrera obtienes más o menos créditos. Pero también te recompensan por tan loables acciones como provocar el vuelco de un adversario, pegarle un trompazo o simplemente crear el caos en el circuito. No sufras, porque los desperfectos no te pasan factura, ya que el coche se repara automáticamente al finalizar la carrera.

El modo Carrera está dividido en distintos campeonatos. Para desbloquear el siguiente debes quedar como mínimo en

Llevarse un surtidor de gasolina por delante tiene sus consecuencias.

En la nueva entrega salir por el parabrisas no es tan sencillo.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Carreras
DESARROLLADOR Bugbear
EDITOR Proein
PRECIO: 39,95 € **PEGI:** 12+
IDIOMA Textos de pantalla: sí — Voces: no

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 2 GHz	PIV 2,8 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

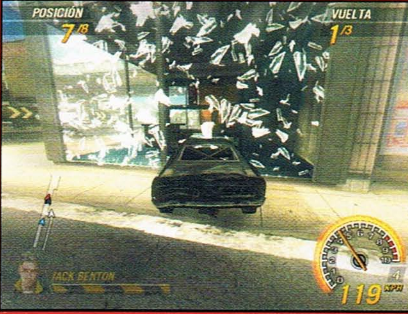
MULTIJUGADOR Un mismo PC 4 — LAN 8 — Internet 8
WEB www.flatoutgame.com



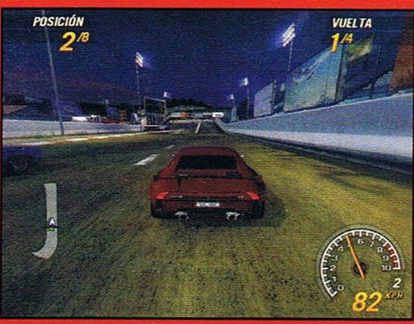
Si tu adversario no se aparta, arróllalo. Y además... puntúa.



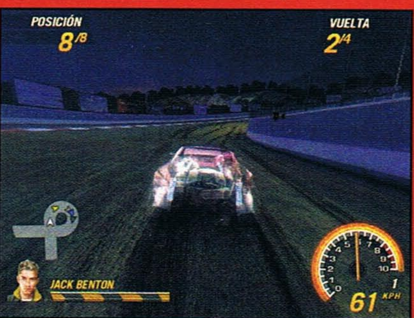
En las arenas Destrution Derby sólo vale destrozar al oponente.



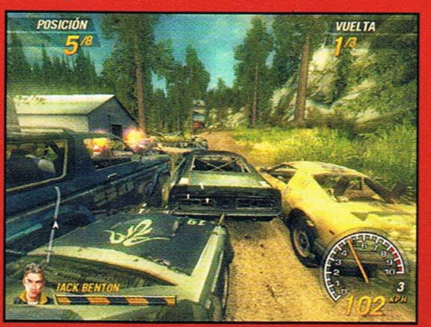
Una tienda puede ser un perfecto atajo. Sólo tienes que descubrirlo.



Las carreras se desarrollan a distintas horas del día.



La vuelta a la pista se hace en marcha. Eso reduce el tramo de aceleración.



Aquí los atascos se resuelven a base de apartar a los rivales.

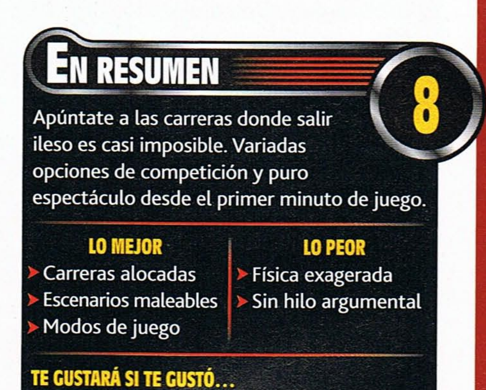
tercer lugar. La idea es lograr el equilibrio entre los jugadores capaces de ganar todas las carreras y los que, sencillamente, necesitan mejorar para comerse algo más que el polvo de las pistas.

Desbloquear los 30 circuitos y los 34 coches del juego implica muchas horas delante del monitor

Ante todo espectáculo

Las carreras son una orgía visual. Los desarrolladores han tirado de motor físico Havok para mover los elementos que intervienen en el juego. Nada más y nada menos que 5.000 objetos distintos contra los que arremeter. Además, permanecen en la pista vuelta tras vuelta, por lo que imagínate el caos que se puede montar.

Los coches también cuentan con unas 40 piezas que pueden salir despedidas. Si pierdes el tubo de escape, por ejemplo, verás los fogonazos bajo el motor. Al igual que en la versión anterior, el conductor puede salir disparado a través del parabrisas. Eso sí, el nuevo piloto tiene las posaderas menos inquietas. De hecho, si crees que vuela demasiado, puedes mejorar su seguridad en el garaje. *FlatOut 2* es un juego espectacular y dinámico. La fórmula aplicada para avanzar en el campeonato, los minijuegos y tanto las opciones para un solo jugador como multijugador rozan la perfección. Además, presenta la ventaja de no obligar al jugador a repetir carrera tras carrera para poder progresar. En ese sentido, se agradece la escasa rigidez del título. La guinda la ponen los espectaculares accidentes, el caos y la música cañera.



En resumen

8

Apúntate a las carreras donde salir ileso es casi imposible. Variadas opciones de competición y puro espectáculo desde el primer minuto de juego.

LO MEJOR	LO PEOR
Carreras alocadas	Física exagerada
Escenarios maleables	Sin hilo argumental
Modos de juego	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ…
Crashday

SOY UNA PELOTA

Aquí encontrarás minijuegos para sobreponerte a la resaca de los pasados mundiales. Llega la hora de practicar el libre directo y la canasta de tres puntos de sutura.

FÚTBOL

Lanza el coche por la rampa y calcula la dirección y el ángulo adecuado para batir al portero de cartón piedra. Cuanta menos parábola, más posibilidades de meter… al tío.



BALONCESTO

Esto es más complicado que una canasta desde los 6,25. Sí, hay más cestos, pero tirar a tablero no asegura pasar por el aro. La parábola aquí tiene mucho que decir.









WINGS OF HONOUR

Battles of the Red Baron

Si estas vacaciones las aerolíneas han agotado **tus reservas de paciencia**, te proponemos **un viaje a la Gran Guerra**, a las batallas en las que los aviones eran tan **lentos y frágiles** como pomposos. Atrévete con el verdadero **combate entre caballeros**.



Un avión tan pequeño es capaz de devastar un campamento enemigo.

POR E. "TUCKIE" ARTIGAS

En efecto, no lo has soñado: no es la primera vez que ves el título *Wings of Honour* en un juego. Hace cierto tiempo ya apareció un título de idéntico nombre y creador, pero eso es otra historia. Sólo fíjate en el subtítulo, *Battles of the Red Baron*. Poco tiene que ver con el juego anterior.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
City Interactive

EDITOR
Virgin Play

PRECIO: 14,95 € **PEGI:** 12+

IDIOMA Textos de pantalla (España) Voces (Reino Unido)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	256 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN 10 Internet 10

WEB www.city-interactive.com/index.php?page=RedBaron

Lo que te presentamos ahora es un juego de acción aérea de corte arcade, protagonizado por los vetustos aviones de la Primera Guerra Mundial. Puedes pilotar toda una ristra de aparatos de ambos bandos y mantener combates de vértigo tanto contra otros aviones como contra objetivos en tierra. Con este preámbulo, puede parecer que la originalidad se ha acabado. Casi, pero no.

VUELO A TU ESTILO

Ya inmerso en el juego, lo primero de todo es hacerte con el control de los aviones. Por defecto, tienes que manejar el ratón, pero puedes volar con el teclado o el joystick si lo prefieres. Eso sí, tranquilo, no hay que estudiar largos manuales. En la práctica volar en *Wings of Honour* es casi como moverse por un juego de acción en primera persona, sólo que con la posibilidad de subir y bajar. Sí puedes hacer maniobras como un rizo o volar boca abajo sostenidamente, pero poca dificultad encontrarás en las piruetas. Para facilitarte un poco las cosas, puedes chocar contra el suelo o contra objetos, que no tendrás que lamentar serios daños.



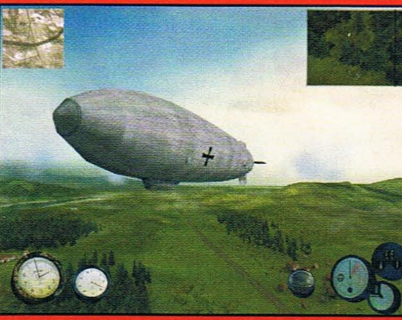
El Albatros tiene un glamour que ni nuestra "Pe" Cruz.



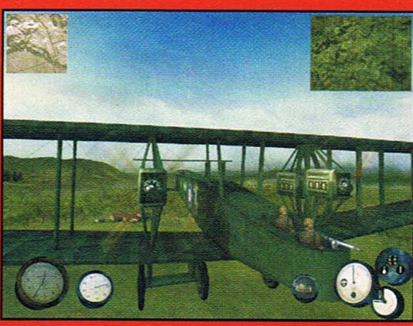
Trincheras, artillería... y tú echando bombas. Así es la Gran Guerra.



No busques la variedad en los aparatosos derribos aéreos.



Por desgracia, los zepelines son más resultones que eficaces.



No faltan los bombarderos pesados como este Handley-Page.

En cualquier caso, son detalles que aprendes en poco tiempo en el modo de vuelo libre. Aquí puedes pilotar todos los aparatos del juego, desde los ingleses Airco DH.2, RAF S.E.5a, Sowith Camel y Spad S.XIII, hasta los franceses Nieuport 17 ó 28. Los aviones alemanes representados son varios modelos de Albatross, Fokker, Gotha, Roland, Pfaltz, Siemens-Schuckert y, cómo no, el zepelín.

Lo cierto es que casi todos ellos se comportan de forma parecida y cuentan con el mismo plantel ofensivo. El arma principal es una ametralladora de munición infinita, pero que si se calienta deja de disparar unos segundos. Las armas secundarias son cohetes y bombas, siendo limitadas en número. Lógicamente, los bombarderos pesados son un poco más toscos, pero se pueden manejar igual de bien. Mención especial merece el dirigible, con el que puedes detenerte en el aire y bombardear sin parar un objetivo.

Casi todos los aviones se comportan de forma parecida y cuentan con el mismo plantel ofensivo

Volar es fácil

El principal modo de combate es la campaña, que puedes volar en tres grados de dificultad con los ingleses y franceses o con los alemanes. En cada uno comienzas a principios de la contienda con aviones de 1914 y vas consiguiendo nuevos modelos para realizar misiones más difíciles. Éstas suelen combinar objetivos en el aire con ataques a blancos terrestres, siempre sobre las estáticas líneas de trincheras.

Los mapas que se extienden bajo tus pies comprenden Verdun, Alsacia y Flandes en varias épocas del año, y aunque la zona de combate no sea muy grande, es lo suficientemente espaciosa como para contener decenas y decenas de objetos por todas partes. Llega un punto en que da igual volar con una vista externa que hacerlo desde la cabina al estilo simulador, ya que apenas afecta a la forma de combatir.

En cuanto al apartado multijugador, el juego cuenta con el modo de Combate a Muerte y Combate por Equipos, en los que puedes escoger el avión que más te guste y volar junto a otros nueve jugadores.

En definitiva, un juego equilibrado, divertido, con acción a raudales y el grado de dificultad que elijas. Probablemente no hará historia, pero merece la pena darle una oportunidad si buscas un arcade aéreo accesible.

LA GRAN GUERRA EN EL AIRE

Aunque éste sea un juego de acción sin más pretensiones, los protagonistas de la aviación durante la Primera Guerra Mundial se han representado muy bien. Unas pinceladas de Historia antes de la vuelta al cole.

RECONOCIMIENTO

Los aviones y los globos se usaban para echar un vistazo a las líneas enemigas, aunque enseguida aparecieron los cazas para neutralizar a los oteadores y aguarles la fiesta.





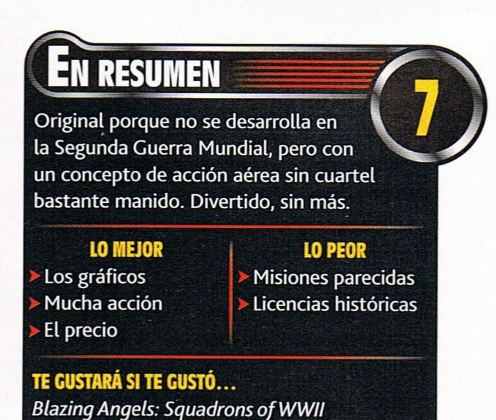
CAZA

Se evolucionó desde cazas estrambóticos, incluso con pistola como arma, hasta conseguir aviones capaces de las mejores prestaciones de la época y con armamento de tiro rápido.

BOMBARDEO PESADO

Al principio los encargados de bombardear fueron los lentos zepelines, pero su vulnerabilidad era excesiva. Así que cada bando se construyó sus bombarderos pesados.





EN RESUMEN

7

Original porque no se desarrolla en la Segunda Guerra Mundial, pero con un concepto de acción aérea sin cuartel bastante manido. Divertido, sin más.

LO MEJOR	LO PEOR
Los gráficos	Misiones parecidas
Mucha acción	Licencias históricas
El precio	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Blazing Angels: Squadrons of WWII

PARAWORLD

Con la suerte que tuvo la especie humana de no **codearse con los dinosaurios** y lo que nos cuesta vivir sin ellos. Será porque nos sabemos **a salvo de sus zarpas**. La estrategia en tiempo real no ha querido **perderse el espectáculo** y se apunta a la moda. **¿Te atreves?**

POR X. PITA

Dinosaurios. Reptiles gigantes extinguidos hace siglos pero capaces a día de hoy de movilizar a las masas. Los hemos admirado como estrellas absolutas de una memorable franquicia de cine palomitero y los encontramos también inmersos en sesudos documentales que reconstruyen su día a día. Si te gustan tanto como a nosotros, en *Paraworld* te hartarás de ellos. A pesar de que su protagonismo no es absoluto, sí cuentan con una presencia lo suficientemente importante como para convertirse en el gran reclamo del juego. Bueno, eso y la ambientación que mezcla elementos prehistóricos (los dichosos bicharracos y los paisajes) con otros de clara inspiración medieval (las tres tribus jugables) e incluso guiños al hoy por hoy (los héroes protagonistas). Semejante cóctel sitúa al juego de Sunflowers en las antípodas de cualquier otra producción. Tanto, que es precisamente su ambientación, su curiosa mezcla de épocas, su gran acierto y atractivo.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Estrategia

DESARROLLADOR Sunflowers

EDITOR Virgin Play

PRECIO: 29,95 € **PEGI:** 12+

IDIOMA Textos de pantalla 🇬🇧 Voces 🇬🇧

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,6 GHz	PIV 2,8 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	128 MB	256 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ LAN 8 Internet 8

WEB www.paraworld.com

A SUS ÓRDENES

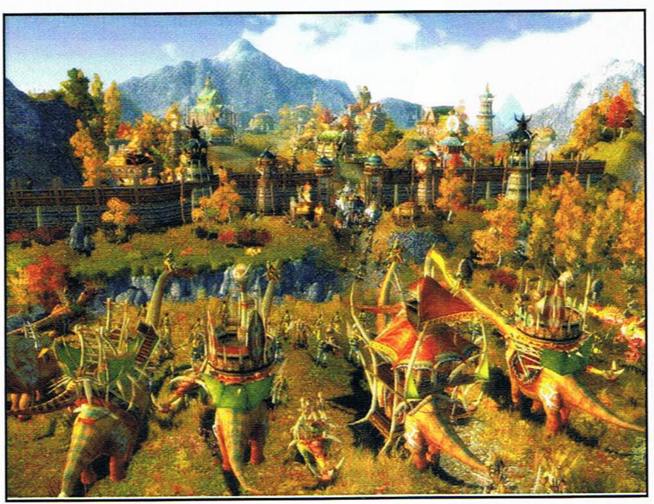
Paraworld se ve y se juega como un juego de estrategia en tiempo real de toda la vida con la saga *Age of Empires* en el horizonte. A saber, gestión de recursos, evolución a lo largo de diferentes épocas y construcción de edificios clave que te llevan, a su vez, a levantar otras estructuras.



Los escenarios y las construcciones van cambiando conforme avanzas en las Épocas.

A estas alturas del negocio, algunos desarrolladores de videojuegos han aparcado la innovación a favor de la mejora. Tan explotado se encuentra el género que la revolución, o al menos el hecho diferencial, no se busca en la estricta novedad, sino en la depuración de detalles conocidos. Partiendo de ahí, Sunflowers ha sabido dotar a la estrategia en tiempo real de un nuevo y jugoso concepto, más allá de la atmósfera: el llamado, en inglés, Army Controller.

Se trata de una barra de herramientas desplegable, a la izquierda de la pantalla, desde la que uno puede gestionar con todo lujo de detalles las tareas del ejército. 52 recuadros en los que pequeños iconos agrupan en diferentes categorías a la soldadesca. Acceder al Army Controller significa dar órdenes, ver cuáles de tus hombres están repartiendo leña o subirlos de nivel. En cuanto a estos ascensos, se consiguen gracias a las calaveras que se obtienen en los combates. Las calaveras vienen a ser la "moneda" del juego y se invierten en las consiguientes mejoras. Dado que sólo puedes llevar hasta lo más alto a tres de tus unidades, el elemento estratégico encuentra un punto común con el rol en forma de decisiones meditadas: dependiendo de qué hombre promociones, obtienes uno u otro resultado.



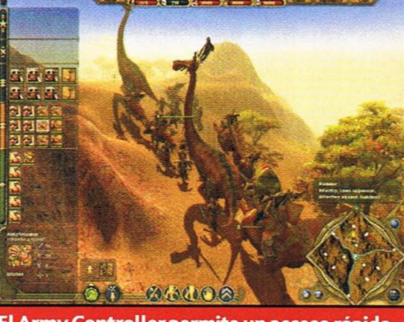
Estas catapultas lanzan los huevos más letales de la historia.



Los héroes influyen con sus habilidades pasivas en el resto de la tropa.



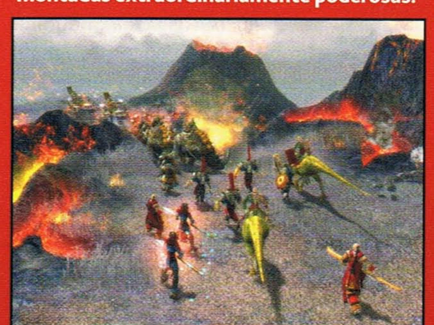
Cada una de las tribus cuenta con sus propias y únicas unidades.



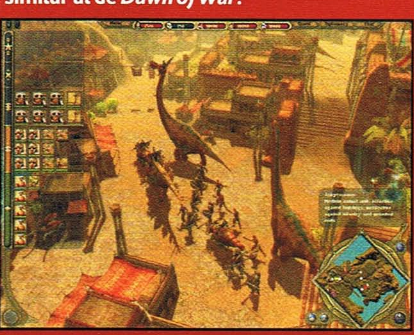
El Army Controller permite un acceso rápido a las unidades que conforman tu ejército.



Los mamuts de batalla son unidades montadas extraordinariamente poderosas.



El ritmo de las partidas es ágil y rápido, similar al de *Dawn of War*.



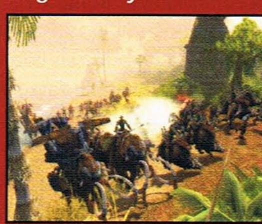
La ambientación es uno de los puntos fuertes de *Paraworld*.

LAS TRES TRIBUS

Puede ser todo lo paralelo que quieras, con dinosaurios y cosas raras de por medio, pero ni el mundo de *Paraworld* se libra de las tribus en lucha continua. Aquí las tienes.

NORSEMEN

Inspirados en vikingos y celtas, los norsemen son gente robusta, maestros del hierro y especialistas en mejoras de armadura. Más defensivos que atacantes, cuentan entre su zoo particular con rinocerontes, megaloceras y mamuts.





DUSTRIDERS

Su referente histórico son los egipcios y tribus nómadas como los tuaregs. Son grandes constructores, con asentamientos móviles y una infantería capaz de crear edificios. El braquiosaurio es su animal.

DRAGON CLAN

Los miembros de esta tribu de corte oriental, que pone la vista sobre Japón y China, dominan el arte de la pólvora y poseen cohetes, morteros y vehículos mecánicos. Pueden utilizar sus propios edificios como bombas.



IMAGINACIÓN Y BICHOS

El universo paralelo en el que se sitúa la acción y que presenta un mundo compartido por dinosaurios y seres humanos les ha servido a los diseñadores de perfecta disculpa para sacarse de la manga otro de los grandes detalles de *Paraworld*: las unidades. La verdad es que los ejércitos quedan la mar de resultones. Fuerzas de choque formadas por mamuts con ballestas encaramadas en el lomo, brontosauros capaces de espantar al enemigo, monstruos armados con catapultas que lanzan huevos de los que surgen pequeños raptores y, por supuesto, los titanes de cada tribu: gigantescas unidades como triceratops que transportan arqueros o un T-Rex que aterroriza a los rivales y se los zampa de un bocado.

Sunflowers ha dotado a la estrategia en tiempo real de un jugoso concepto, el Army Controller

Es una pena que el desarrollo de las misiones, demasiado previsibles y sujetas a las reglas establecidas del género, no se hayan contagiado de la frescura e imaginación que tiñen el resto del juego. Lo mismo sucede con el guión y los personajes protagonistas, insulsos y con el carisma bajo mínimos. Claro que asumidas tales carencias no cuesta ni un minuto dejarse llevar por *Paraworld* y su estrategia divertida y resultona. Y a veces con eso es más que suficiente.



EN RESUMEN

6,5

Un juego de corte clásico, pero con suficientes ganchos (ambientación, gestión de los ejércitos, unidades imaginativas, etc.) como para lograr rebasar a la media.

LO MEJOR	LO PEOR
Los dinosaurios	El desarrollo de misiones
La interfaz	El guión
Los gráficos	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Warhammer 40,000: Dawn of War

OUTRUN 2006

Coast 2 Coast

Feministas del mundo, alejaos de este juego. Todos los demás, mucho ojo con **la que se os viene encima**. Sí, el Ferrari **mola cantidad**. Pero, ¿y la rubia? Una plasta de tomo y lomo. Menos mal que **la carretera te trae más alegrías** que la pizpireta zagala.



POR J. FONT

*O*utRun es uno de esos juegos procedentes de las recreativas que en su momento nos hicieron gastar ingentes cantidades de monedas de cinco duros. Una máquina que evolucionó con la incorporación de volante, un pedal acelerador y un pomo para alternar entre dos velocidades ideal para evitar las colisiones. El objetivo: cumplir con el tiempo para cada trazado y satisfacer los deseos de tu caprichosa acompañante. Su paso al PC se produjo hace bastante tiempo y, la verdad, provocó pocos desmayos. Con todo, se trata de un título cuya fama no ha decrecido con el paso de los años.

FIEL A SÍ MISMO

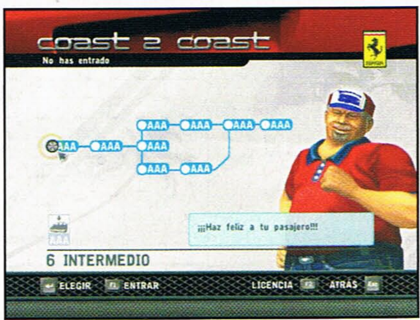
Este *OutRun 2006* es un juego arcade en el que el comportamiento de los vehículos se rige por tres parámetros: potencia, manejabilidad y velocidad punta. El espíritu de la saga continúa inalterable, excepto por unos gráficos, a Dios gracias, bastante menos esquemáticos que antaño. Además, se recuperan un buen número de circuitos de *OutRun 2* y *OutRun 2 SP* y la marca automovilística con la que siempre se ha asociado la saga.

Así que el juego continúa a lomos del galopante emblema de Ferrari, con 15 modelos distintos y dos versiones de cada uno, la de principiante y la Outrun, que consigue mayor velocidad punta. Si te gusta coleccionar automóviles y circuitos, tendrás que ser paciente, pues el juego utiliza el sistema de desbloquearlos a medida que consigues los objetivos de cada carrera.

La variedad de opciones de carrera es considerable. En el modo Coast 2 Coast existen dos tipos de competiciones. En la primera el objetivo es llegar a la meta antes que los demás. En la segunda, vas acompañado y tienes que satisfacer los caprichos de la moza que ocupa el asiento de al lado. Si tiene hambre, tendrás que hincharte a recoger los ítems que aparecen con forma de alimento. Ella te recompensa con corazones que aumentan tu prestigio. Claro que las colisiones hacen que tu caprichosa amiguita te quiera un poquito menos.

El modo para un solo jugador se completa con los modos Outrun, Infarto y

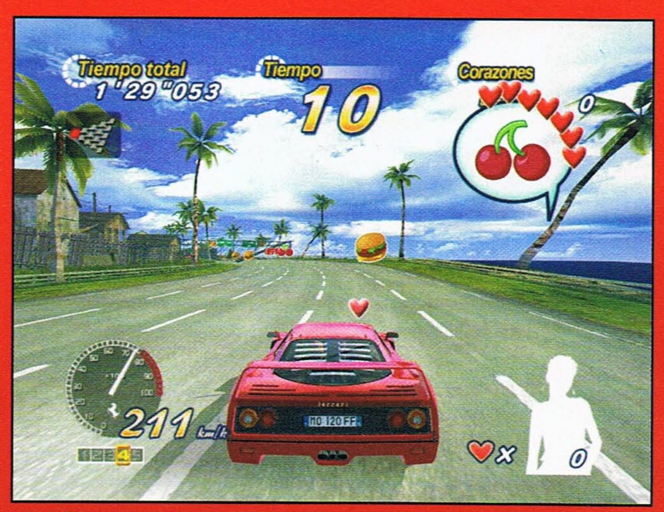




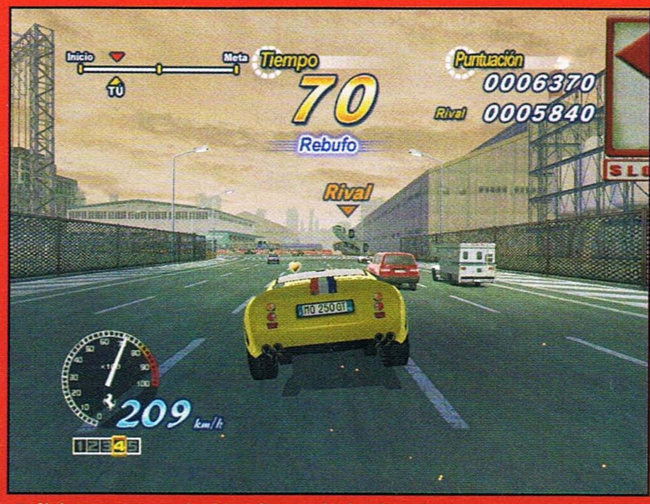
El sistema de carreras te deja escoger tu próximo objetivo.



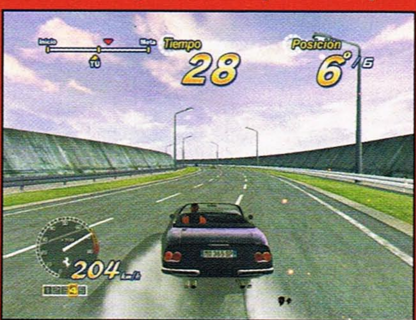
Sí, es un Ferrari. Así que sácale todo el jugo a sus caballos.



Satisface a tu partenaire si quieres conquistar su amor.



Colisionar con un rival implica cederle algo de terreno.



El tráfico varía de una carrera a otra. Aprovecha que no está ni Blas en la carretera.



Dale al claxon para advertir a tus rivales de que van a ser adelantados.



Las colisiones no repercuten en tu bolsillo. Los Ferrari son indestructibles.

Contrarreloj. En el Outrun tienes que pasar por los puntos de control y llegar a la meta antes de que el cronómetro marque cero. En Infarto debes intentar cumplir las peticiones de tu acompañante y rellenar el indicador de corazones para cumplir los objetivos. Por su parte, las carreras contrarreloj pueden ser con o sin vehículos fantasma. Como guinda, la posibilidad de disfrutar de la versión arcade de *OutRun 2 SP*.

El juego utiliza el clásico sistema de competiciones con ramificaciones. Así, cuando superas una carrera, puedes escoger la siguiente o volver atrás y escoger un camino distinto para llegar al objetivo final. Las competiciones se van sucediendo con una estructura similar.

TIRA MILLAS

Si bien es cierto que existe una gran variedad en cuanto a modos de juego y tipos de carreras, la conducción es mucho más monocorde. Poco varía la experiencia conducir un coche u otro. La clave es hacer derrapar el Ferrari cuando toca, trazar bien las curvas y conseguir ítems cuando sea necesario sin provocar accidentes que te hagan perder preciosos segundos, aunque los coches ni se abollan ni se rayan.

El espíritu de la saga continúa inalterable, excepto por unos gráficos bastante menos esquemáticos

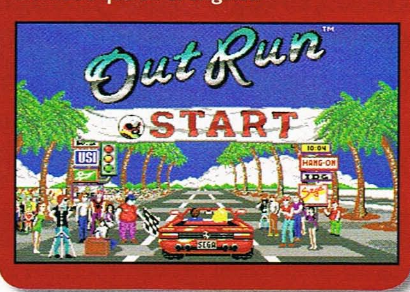
También puedes recurrir a artimañas como utilizar el rebufo de los coches que te preceden y ganar en velocidad o provocar espectaculares derrapes y así obtener bonificaciones. Estas maniobras te otorgan Millas OutRun, que te permiten acceder a contenidos adicionales.

Tus progresos se van registrando en el perfil creado así que, si quieres, puedes organizar partidas multijugador en las que competir contra usuarios de tu mismo nivel o no. Tú decides. De hecho, las posibilidades de configuración de las carreras a varias manos son amplias.

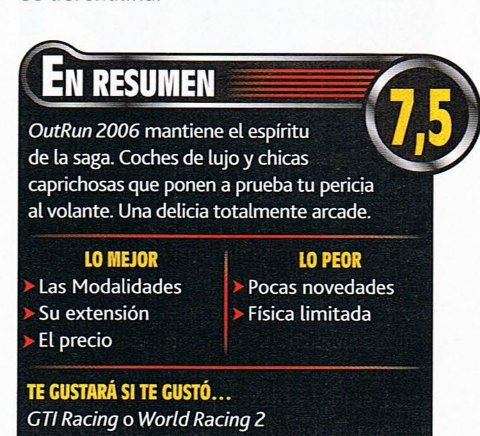
En ningún juego te costará menos dominar un Ferrari sobre el asfalto, así que olvídate de cualquier atisbo de simulación. Aquí tienes un arcade clásico actualizado y listo para que corran litros de adrenalina.

JUEGO CON PASADO

La fiebre *OutRun* empezó allá por el año 1987. Aunque apareció para varias plataformas, la más conocida en nuestro país es sin duda la versión de recreativa. Con el paso del tiempo se han sucedido diferentes versiones, aunque no todas han sido editadas para PC. De hecho, *Turbo OutRun (1989)* fue el último que se publicó para ordenador bajo el sistema DOS. El paso del tiempo ha implicado pocos cambios para la saga. Sólo los gráficos han evolucionado de forma notoria. Para que te hagas una idea, ¡incluso la salida la sigue dando el mismo individuo que en el original!



EN RESUMEN



7,5

OutRun 2006 mantiene el espíritu de la saga. Coches de lujo y chicas caprichosas que ponen a prueba tu pericia al volante. Una delicia totalmente arcade.

LO MEJOR
- Las Modalidades
- Su extensión
- El precio

LO PEOR
- Pocas novedades
- Física limitada

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
GTI Racing o *World Racing 2*





PRO CYCLING MANAGER

Temporada 2006-2007

Entre **testosteronas y sangres oxigenadas** hemos perdido de vista lo que realmente importa: **el ciclismo**. Y es que los juegos no sólo están para dar una visión sucia del mundo. Por fin puedes disfrutar de **tu deporte favorito** sin escándalos ni turbias jugarretas.


A la hora de elegir equipo debes tener en cuenta el presupuesto inicial.



Las noticias son monótonas y sin gracia. Un poco de vidilla, por favor.

POR X. ROBLES



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Deportes
DESARROLLADOR Cyanide
EDITOR Friendware
PRECIO: 39,95 € **PEGI:** 3+
IDIOMA Textos de pantalla Voces

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 GHz	PIV 2,6 GHz
Memoria RAM	256 MB	1 GHz
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ LAN 20 Internet 20
WEB www.pcm-spain.com

Podríamos empezar este artículo contando chistes sobre el ciclismo, las drogas y el espantoso ridículo que han hecho algunos (como Floyd Landis), pero no lo haremos. Desde siempre, el deporte de la bicicleta ha sido noble, caballeroso y sacrificado, uno de los más duros del mundo. Además, arrastra multitudes, sobre todo en verano, con el Tour de Francia. Dejemos de lado a los tramposos y vayámonos a divertirnos con los deportistas virtuales, que no sólo dan el pego, sino que no se pueden dopar.

POCAS NOVEDADES

A primera vista sorprenden las pocas novedades de la edición de este año respecto a la anterior. En el modo Carrera, que es el modo de juego principal, es desesperante ver cómo no han retocado ni un ápice el sistema de noticias. Jornada tras jornada te siguen martilleando con informaciones de nulo interés. Sería recomendable que se fijaran un poco más en los juegos de gestión futbolística y que animaran el cotarro, ya que a las pocas horas de juego te dan ganas de poner la radio.

Los menús tampoco han variado ni en estructura ni en forma. No es que le hiciera demasiada falta, pero siguen resultando algo sosos. En cambio, el número de campeonatos mundiales sí que ha aumentado, de 8 a 16, al igual que el número de equipos. En esta edición hay un total de 50.

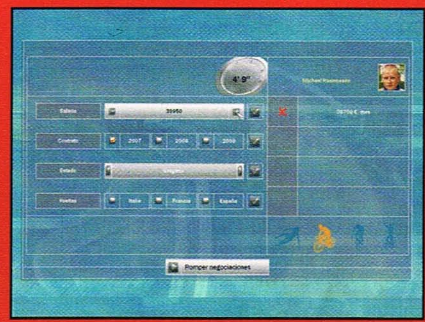
Tu objetivo es tomar el control de un equipo y alcanzar una serie de objetivos, que dependen del nivel de dificultad que hayas elegido. Para ello debes encontrar



Dispones de varias cámaras para seguir la acción. Qué bello es sufrir.



Algunos corredores aparecen con nombres modificados, como F. Lindus (Landis).



Al renovar contratos, tienes cinco minutos para ponerte de acuerdo con los ciclistas.

DESCARGAS A LA VISTA

Hace poco que el juego ha salido a la venta, pero ya lo puedes complementar con varias descargas de Internet interesantes.

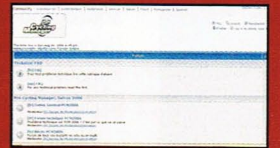
PARCHES

Como era de esperar, ya han aparecido algunos parches para solucionar determinados bugs. Descárgatelos desde www.cycling-manager.com. El 1.0.0.3 lo incluimos en el DVD.



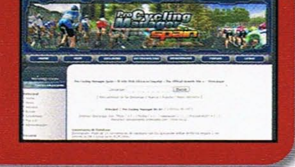
BASES DE DATOS Y ACCESORIOS

En www.cyanide-studio.com/forums/index.php?game=cym podrás descargarte bases de datos con los nombres reales, equipamientos auténticos, nuevos circuitos... De todo un poco.



EDITORES

En el apartado de descargas que existe en www.pcm-spain.com encontrarás editores de la base de datos para que tú mismo puedas modificarla como te apetezca. No desaproveches la ocasión.



patrocinadores que inyecten dinero en tus arcas y contratar corredores para mejorar tu escuadra. Por supuesto, también debes planificar el entrenamiento y la pretemporada, renovar los contratos de tus figuras, fichar personal calificado, mejorar tu equipamiento... Ya ves que opciones no faltan. Eso sí, casi todo lo divertido lo tienes que hacer al inicio de la temporada, quedando el resto un poco descuidado. Aunque así tienes tiempo de centrarte en las carreras, que al fin y al cabo son la parte importante.

También es crucial prestar atención a las jóvenes promesas que despuntan en el mundo del ciclismo. Con el tiempo sus atributos se incrementarán y ahí estarás tú, dispuesto a aprovecharte del potencial de los yogurines.

A primera vista sorprenden las pocas novedades de la edición de este año respecto a la anterior

DIFICULTAD EXTREMA

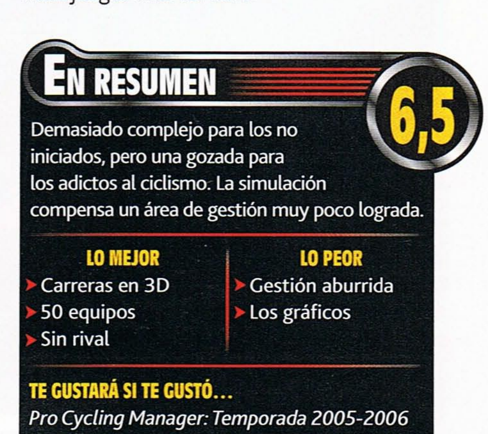
Quedas avisado: si no tienes ni pajolera idea de ciclismo, *Pro Cycling Manager* no está hecho para ti. Como novedad, la edición de este año incluye un tutorial, pero resulta tan escueto como poco aclaratorio. La simulación 3D es sumamente compleja. Siempre puedes "pasar" de las carreras y hacer que las simule el ordenador, pero entonces el juego pierde toda su gracia.

Puedes calcar las tácticas de los equipos profesionales y exprimir al máximo las virtudes de tus corredores (obviamente antes tienes que saber cuáles son). Tendrás que tirar de prudencia y sabiduría. Si te precipitas, estás acabado. Es vital saber administrar la energía de tus corredores y decidir el momento exacto para salir a rueda o empezar una escapada. Si lo haces antes de tiempo, el ciclista se agotará. De todos modos, y como ayuda extra, puedes seguir los consejos de Carlos de Andrés, comentarista de TVE.

El motor 3D tampoco presenta grandes novedades. Aunque luce bonito, con mucho colorido y con variaciones climáticas, no se puede decir que sea espectacular.

Para los amantes de los datos, dos noticias. La mala, que faltan licencias. La buena, que puedes descargar de Internet bases de datos de los usuarios.

En definitiva, este *Pro Cycling Manager* encandilará a los amantes del ciclismo, pero se puede convertir en la tortura de los que sólo han visto piñones en la cocina. Si en las cuatro paredes de tu casa están Perico y Miguel en lugar de Ronaldinho y Raúl, ya estás subiéndote a la bici hasta la tienda de videojuegos más cercana.



EN RESUMEN

6,5

Demasiado complejo para los no iniciados, pero una gozada para los adictos al ciclismo. La simulación compensa un área de gestión muy poco lograda.

LO MEJOR	LO PEOR
Carreras en 3D	Gestión aburrida
50 equipos	Los gráficos
Sin rival	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Pro Cycling Manager: Temporada 2005-2006

CARS

Si tienes prejuicios contra la Disney y los **juegos y películas de temática infantil**, entonces pasa la página, porque no mereces **leer este artículo**. Claro que nos ponemos así. Nos gustan **los juegos divertidos** y odiamos las ideas precocinadas. Abre tu mente.

POR S. SÁNCHEZ

No creemos que no hayas visto la película, pero es imposible que no te haya afectado la vorágine publicitaria que acompaña a todo producto Disney. Así que partamos de la base de que sabes que en este juego los protagonistas son coches. Con un actor principal, además, que se llama Rayo y es un bólido parlante, no hay que ser muy listo para esperar un juego de carreras para todos los públicos. Ahora bien, ¿es *Cars* un juego sólo de carreras?

Sí y no. En principio, y al hilo de la película, el juego gira en torno a las competiciones automovilísticas, y más concretamente sobre las que componen la copa Pistón. Pero el protagonismo tanto en el videojuego como en el celuloide está compartido por un buen número de actores secundarios. Y no creas que apenas serán personajes con los que te cruces. Con algunos incluso puedes jugar.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Carreras

DESARROLLADOR Rainbow Studios

EDITOR THQ

PRECIO: 39,95 € **PEGI:** 3+

IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (español)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1,2Ghz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC 2 · LAN ✗ · Internet ✗

WEB www.carsvideogame.com

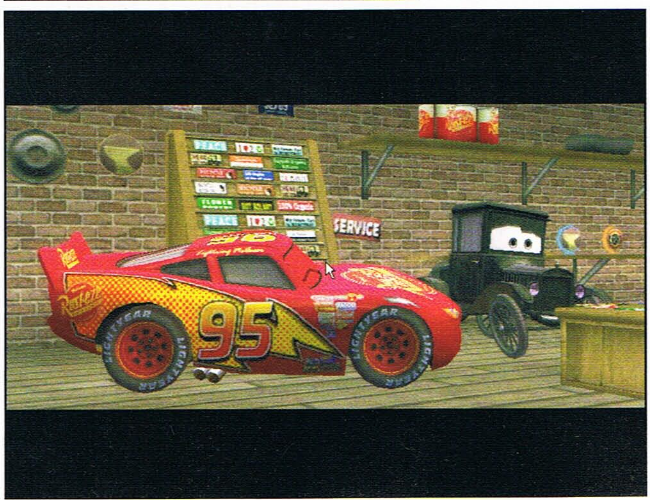
Querida adolescencia

Nada más empezar puedes elegir si jugar una partida rápida en el modo Arcade, enfrentarte a pantalla partida con algún amigo o acceder al contenido extra. Claro que para disfrutar enteramente de estas opciones tendrás que haber pasado antes un rato jugando en el modo Historia. La razón es bien sencilla: si no lo haces, el contenido de las otras modalidades de juego es muy limitado.

Una vez en el modo Historia, empezarás por tomarle el pulso a Rayo en una carrera ficticia de la copa Pistón. Un juego de niños, pensarás. No te precipites, a las pocas horas uno descubre que el público objetivo es más bien adolescente. En parte porque para pilotar con éxito a Rayo no puedes reducir tus acciones a girar y frenar. Aunque la sensación de velocidad no sea acuciante en ningún momento, los circuitos se van complicando paulatinamente. Pronto te ves obligado a usar el derrape y la habilidad de salto de Rayo. Si quieres quedar entre los primeros, no hay margen para el error. Es aquí cuando realmente los no tan peques de la casa empezarán a disfrutar de este juego, aunque, como ya te advertimos, éste no es exclusivamente un juego de carreras.

Al pasear por el pueblo de Radiador Springs, se ven en un minimapa los puntos cercanos en los que se encuentran una serie de minijuegos. Si quieres acceder a nuevos circuitos, otros minijuegos y el

El control de los coches en la prueba de los tractores es un infierno.



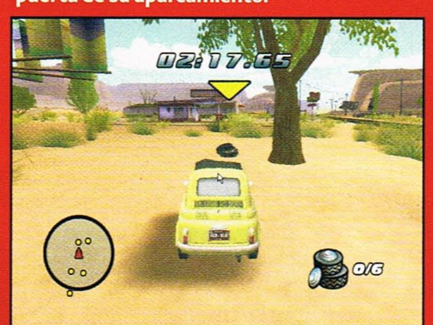
Una breve introducción cinematográfica precede a los minijuegos.



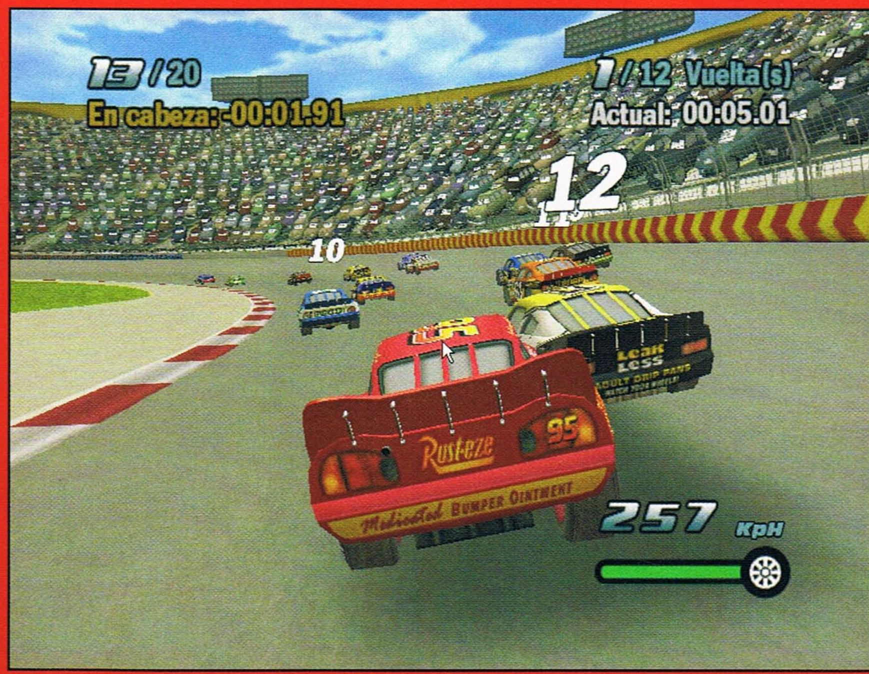
En el modo Arcade puedes dirigir a otros personajes diferentes de Rayo.



Rayo tiene un póster de Kitt pegado en la puerta de su aparcamiento.



El gracioso Luigi vive por y para sus neumáticos. Ayúdalo a recuperarlos.



En la copa Pistón tienes que buscar el hueco y pisar el freno lo mínimo.



¡Sorpresa! Si ves algo, podrás competir con esta pequeña modificación.



Con los puntos que ganes en el modo Historia podrás desbloquear extras.

contenido extra, no te queda más remedio que entretenerte probándolos. Descubrirás que los hay para todos los gustos y no todos igual de entretenidos.

Aquí es donde tienes ocasión de jugar con Luigi, Mate y otros personajes de la película. Aprendes a pilotar gracias a las clases particulares de conducción por pistas de arena que te imparte Doc, echas una mano recogiendo neumáticos perdidos y te diviertes asustando a tractores dormidos, por poner algunos ejemplos. Este último minijuego, por cierto, rebaja el nivel de calidad, y gran parte de la culpa la tiene el impreciso control de Mate.

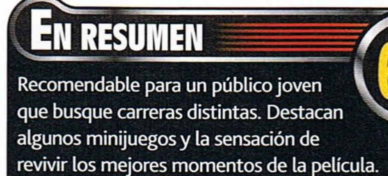
Quizá menos molesto, pero también desconcertante resulta cruzarte varias veces con un mismo personaje transcurridos unos pocos metros de la misma calle de Radiador Springs. Para colmo, te saludan casi siempre del mismo modo, eso sí, con las voces que puedes oír en la película.

Además de carreras, hay minijuegos para todos los gustos y no todos igual de entretenidos

Correr con tino

Si te empeñas en llevarte la copa Pistón, tranquilo, ya que no cuesta muchas horas llegar a lo más alto de podium. Advertido quedas de que estas carreras no son lo mejor del juego. Además, en los circuitos de la copa Pistón no todas las habilidades de Rayo resultan de utilidad. Prácticamente debes limitarte a trazar bien las curvas y sobre todo a evitar el contacto con otros coches. Eso sí, al menor roce, tendrás que lamentar un adelantamiento por parte de alguno de tus competidores. Y eso en cualquier nivel de dificultad. De hecho, cuesta discernir la diferencia entre un nivel y otro una vez en la pista.

En resumidas cuentas, un juego que exige concentración en las carreras, por lo que miente quien asegure que *Cars* es un juego sólo para los más pequeños. Eso, o es que la canícula ha mermado nuestros reflejos. Que no es el caso. Viva el aire acondicionado.



En resumen

6,5

Recomendable para un público joven que busque carreras distintas. Destacan algunos minijuegos y la sensación de revivir los mejores momentos de la película.

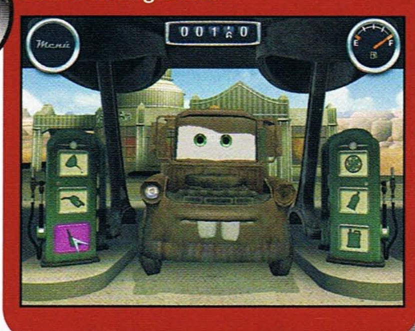
LO MEJOR	LO PEOR
Contenidos diversos	Algunos minijuegos
El doblaje	Comentarios repetitivos
Para todos los públicos	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Micro Machines V4

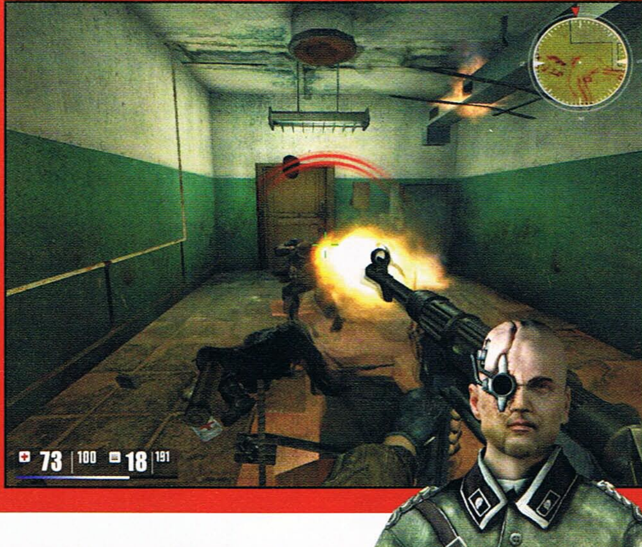


PEZQUEÑINES, SÍ GRACIAS

Con el nombre *Las Aventuras en Radiador Springs* se presenta otro juego bastante similar a *Cars*, pero, esta vez sí, dirigido sólo a los peques. También va de carreras, claro, e incluye una serie de actividades que además de entretener mejorarán la agilidad manual y mental de los niños. Por ejemplo tendrás que seguir las flechas de movimiento para aprender a bailar de manos del maestro Ramón o utilizar la cabeza para despejar el parking y poder salir. Uno de los primeros puzles para futuros aficionados a los rompecocos de las aventuras gráficas.







UBERSOLDIER

Por la mañana era **un discípulo de la Wehrmacht**, al mediodía un fiambre y por la tarde **un soldado zombi** opositor al régimen. A eso se le llama **diversificar la jornada**. Claro que lo mejor vino después, metralleta en mano y **limpiando de nazis la galaxia**.

Por M. González

Datos técnicos

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Burut

EDITOR
CDV

PRECIO: 19,95 € **PEGI:** 18+

IDIOMA Textos de pantalla Voces

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PVI 2,4 GHz	PIV 3,2 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	128 MB	256 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.ubersoldier.net

Tu nombre es Karl Stolz, un oficial alemán que muere en una emboscada rebelde. Tranquilo, que la fiesta sólo acaba de empezar. Tu cadáver resulta seleccionado para un programa de resurrección nazi (sin duda no es tu día de suerte), y justo cuando van a implantarte una nueva personalidad llega una jamelga meteleches (al más puro estilo Alyx) para salvarte la psique. Y a partir de aquí... tiros a mansalva.

El guión no se le ocurre ni a Wes Craven en una mala noche de farra y borrachera, pero mejor no le demos ideas a Hollywood, que de peores experimentos son capaces. En cualquier caso, queda claro que desde el primer gatillazo los tiros de Burut no van por revolucionar el maravilloso mundo de las tramas de calidad. La meta es crear un juego de acción en primera persona de la vieja escuela, de esos en los que el protagonista es casi invulnerable y los enemigos salen al cruce a patadas. Tan de la vieja escuela lo han hecho que hasta han prescindido de modo multijugador.

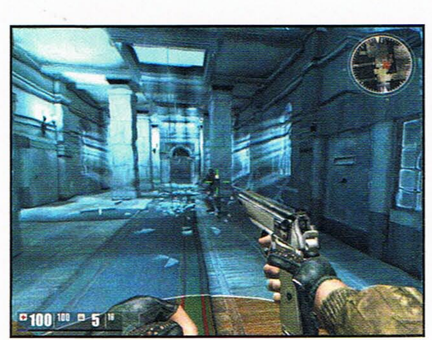
Carnicería de diseño

El primer paso para crear un buen juego de acción son los gráficos y en este apartado Burut cumple a medias. Si bien el aspecto visual es digno de nuestros tiempos, con todos los efectos habidos y por haber y una buena carga poligonal, en el tintero se les debe haber quedado optimizar el rendimiento. Los compatibles más modestos sudarán hasta en enero.

La física, esa protagonista de moda, también está cuidada. Tanto en los cuerpos que caen de las barandillas de una forma realista como en los objetos del escenario, como atestiguan las numerosas explosiones.

En el campo del sonido tenemos que rebajar la nota, con unos efectos bastante simplones, sobre todo por culpa de unas voces que no encajarían ni entre las risotadas de un capítulo de *Friends*.

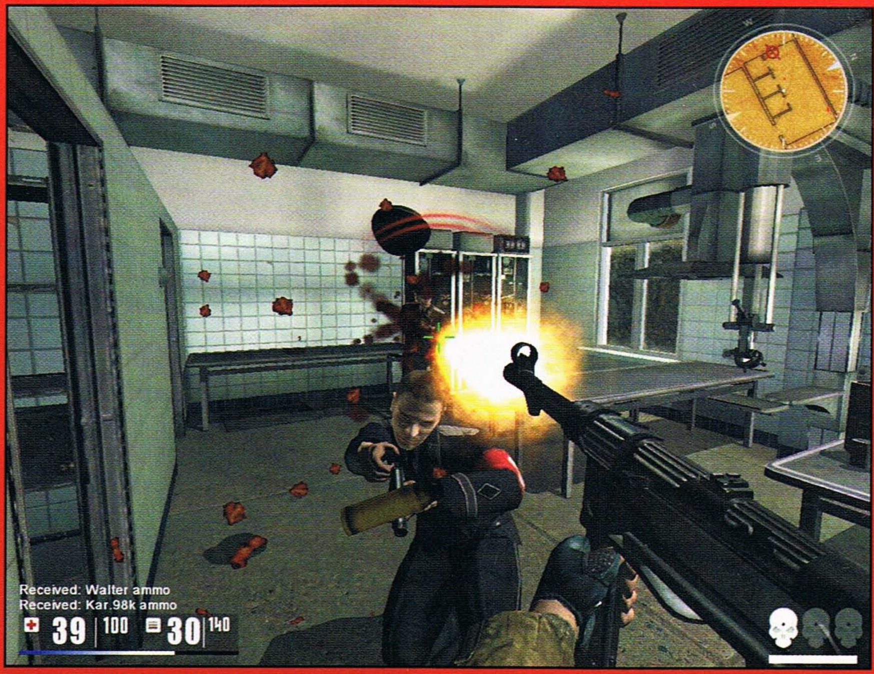
Respecto a la jugabilidad, no hay sorpresas: matar, matar y matar. No hay más, ni toques de rol ni giros argumentales ni gaitas eléctricas. Sólo acribillar nazis uno tras otro hasta que el cuerpo te diga basta. Si nunca jugaste a *Wolfenstein 3D*, aquí tienes la oportunidad de recuperar el tiempo perdido.



Si no tienes un campo magnético antibalas, no te puedes llamar zombi.



Ya verás cuando se entere de esto la señora de la limpieza...



¿Eso que salta hacia la cámara son tropezones de carne?



A éste lo hemos pillado durmiendo, quizá en su último sueño.



¡Nos disparan desde las ventanas! ¡Eso no vale, traidores!

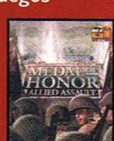


La misión del submarino aporta algo de variedad al conjunto.

JUEGOS DE NAZIS

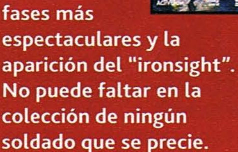
Juegos de ajustar cuentas con el nacionalsocialismo hay muchos, pero nosotros te hacemos un ranking de los mejores.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN



El regreso más esperado del abuelo de los tiros en primera persona. Id volvió a la carga con un matanazis instantáneo. Sin mucho realismo histórico, pero divertido como pocos.

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT



Obligatorio jugarlo sólo por la fase del desembarco de Normandía. Inauguró la moda de los juegos de acción en primera persona ambientados en acciones de la Segunda Guerra Mundial.

CALL OF DUTY

La evolución casi natural de *Medal of Honor*, con una mayor inmersión, fases más espectaculares y la aparición del "ironsight". No puede faltar en la colección de ningún soldado que se precie.

¿Esta simpleza es condenable? Depende de lo que busques. Si esperas un juego de acción de nueva generación, con mezcla de géneros y un argumento capaz de hacerte llorar al final, busca en otra parte. Si echas de menos la austera pero efectiva matanza de antaño, ¡a por él!

Para que no les tachen de simplones en Burut se han sacado algunos ases de la manga. El primero y más surrealista de todos es el superpoder zombi consistente en detener balas en el aire. Con sólo apretar una tecla (siempre que te quede energía), puedes obligar a los disparos enemigos a cederte el paso. La forma de rellenar el indicador de energía es tan práctica como económica: matar.

Si nunca jugaste a *Wolfenstein 3D*, aquí tienes la oportunidad de recuperar el tiempo perdido

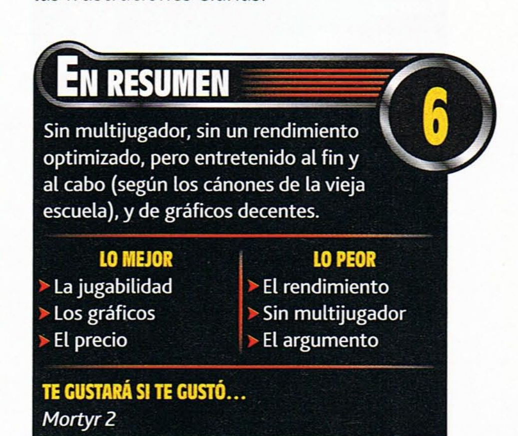
QUE INVENTEN OTROS

El segundo detalle "original" es que dispones de un ataque melé con sólo apretar una tecla (eso ya lo viste en *Halo*). Puede que no sea útil ni práctico, pero ahí queda. Otra herencia también de la factoría de Bungie es que sólo puedes llevar un arma de cada una de las cuatro clases. No te vas a calentar demasiado los cascos, porque todas las ametralladoras y pistolas se parecen. En cuanto a los fusiles, la decisión es muy sencilla: ¿con mirilla o sin mirilla? Las armas siguen modelos reales de la Segunda Guerra Mundial, pero tienen, como era de esperar, un comportamiento totalmente irreal. Destaca la presencia del "ironsight" por si te apetece usarlo para apuntar desde lejos.

Si la monotonía te puede con tanta masacre, existen algunas fases algo más variadas, como la infiltración en una base de submarinos disfrazado, pero son sólo escenas esporádicas.

Por una vez, que la inteligencia artificial sea exasperantemente torpe viene bien a la hora de masacrar cientos de enemigos simultáneos. De otra manera sería imposible sobrevivir.

En definitiva, un título para despacharse a gusto ahora que sabes que en la vida real no se puede acudir a las armas para superar las frustraciones diarias.



EN RESUMEN

6

Sin multijugador, sin un rendimiento optimizado, pero entretenido al fin y al cabo (según los cánones de la vieja escuela), y de gráficos decentes.

LO MEJOR	LO PEOR
La jugabilidad	El rendimiento
Los gráficos	Sin multijugador
El precio	El argumento

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Mortyr 2

MICRO MACHINES V4

Empujar **cochecitos de juguete** resulta sospechoso a según qué edades. Reconócelo, **te has hecho mayor**. Deja a tu PC que se encargue de moverlos por ti. La excusa **se llama** ***Micro Machines V4*** y… poca broma con **las carreras que te esperan**.

POR J. FONT

Los célebres coches de juguete vuelven a la carga con esta nueva entrega de *Micro Machines*. Eso implica, entre otros jugosos detalles, escenarios más variados y un sólido modo multijugador que permite entablar partidas con hasta cuatro jugadores y el intercambio de circuitos y vehículos. En las carreras en solitario existen dos modos de juego. Por un lado están los Micro Torneos, en los que el objetivo es completar carreras para poder desbloquear más circuitos y vehículos. El otro son las carreras de práctica, que engloban carreras contrarreloj y un modo Batalla. No te asustes con este último, que no se trata de torpedear a los adversarios, sino de robarles puntos completando cortos tramos de circuito.

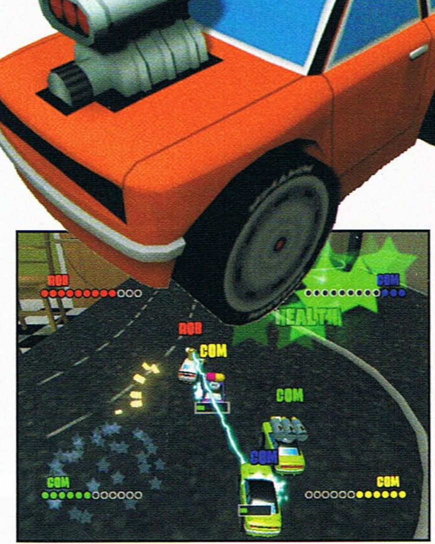
VALE CASI TODO

Lo más novedoso de *Micro Machines V4* son sus escenarios. El juego expande sus dominios más allá de la cocina y del baño, con 50 nuevos circuitos y sus obstáculos. Ahora puedes correr, por ejemplo, por el jardín o por una granja de gallinas en la que debes esquivar los picotazos de las aves y lidiar con las cintas para transportar los huevos.

La secuela cuenta con 200 categorías diferentes de vehículos, que albergan un total de 750 coches de juguete que se prestan al desbloqueo y que se pueden intercambiar con otros jugadores. Encontrarás desde deportivos hasta turismos, pasando por prototipos o poderosos todoterreno.

Un detalle que se agradece es la diferencia en el comportamiento de los vehículos. Su rendimiento varía dependiendo de la categoría y del terreno. En los circuitos puedes recoger mejoras de uso inmediato y armas para aminorar la velocidad de tus rivales. Algunas de ellas, como el martillo gigante, dificultan sobremanera la conducción. Sin duda la saga ha dado un paso adelante con este título.

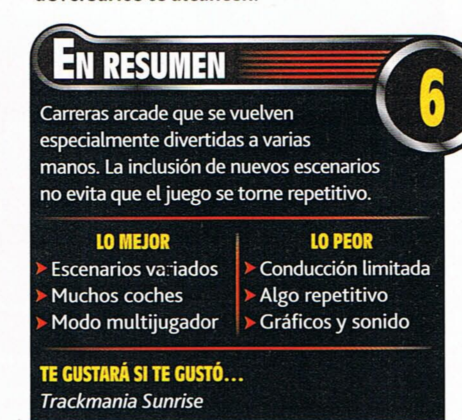




Una descarga a tiempo impedirá que tus adversarios te alcancen.



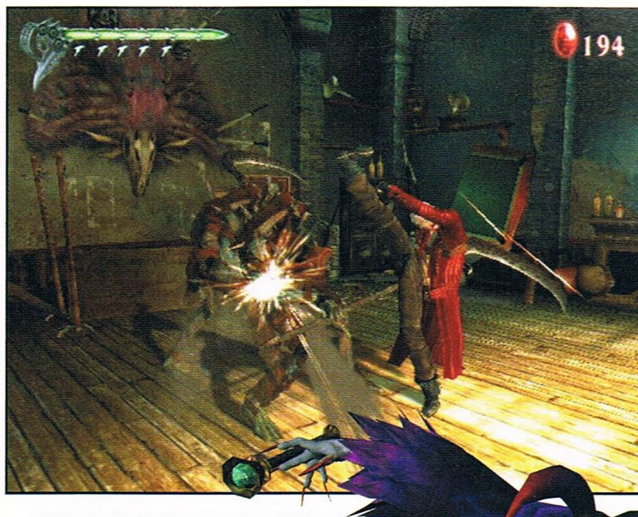
Los escenarios son más variados. Se acabó aquello de correr entre pastillas de jabón.





Acelera para evitar los ataques de tus rivales. Nada debe detenerte.





DEVIL MAY CRY 3

Dante's Awakening Special Edition

Al demonio con el cazademonios. Eso debió pensar el encargado del **trasvase al PC de un éxito** de la escena consolera. **Desconsolados quedamos**, pues, aunque bien mirado presenta **un aliciente imprevisto**… Porque aquí matar es, **más que un reto**, un milagro.

POR G. MASNOU

Imagina que te encuentras en un restaurante de lujo y que te traen un exquisito plato de pato a la naranja. Ahora imagina que el camarero que te lo ha servido tiene las uñas más negras que el futuro deportivo de Zidane y los cubiertos están mugrientos. *Devil May Cry 3* es más o menos como ese pato a la naranja. Se suponía que iba a ser un juego de acción en tercera persona hiperviolento con espadas, pistolas, fuegos artificiales y épica como tan sólo saben hacer en Capcom. Pero el trabajo de adaptación al PC es de vergüenza ajena y difumina casi por completo las cualidades de la tercera entrega de las aventuras de Dante.

UN DESCONTROL

El gran inconveniente del juego radica en el sistema de control. Si no dispones de gamepad, olvídate de jugar a *Devil May Cry 3*… Y si dispones de uno, casi que también. Por alguna extraña razón en la mayoría de gamepads los controles analógicos están invertidos: con el derecho mueves al personaje y con el izquierdo la cámara. Es decir, un caos total.

Reconfigurar las teclas es un chiste (sólo reconoce la parte alfanumérica estándar del teclado) e intentar ejecutar algunos combos y movimientos especiales una pesadilla sólo al alcance de los dioses de la mecanografía. Además, no es posible salir del juego mediante el menú, sino que hay que pulsar obligatoriamente las teclas ALT y F4. Tampoco funciona el ratón a pesar de que en las pantallas de navegación aparece el molesto cursor de Windows XP.

Otro lastre es la pésima optimización del juego. Jugando a 640 x 480 (la resolución por defecto) todo va más o menos fluido, pero a 1.024 x 768 o más se es testigo de una desesperante sucesión de diapositivas, tengas el PC que tengas. Una pena que un juego con tanto potencial quede arruinado por una chapuza técnica de las que hacen historia.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Acción

DESARROLLADOR Capcom

EDITOR UbiSoft

PRECIO: 19,95 € **PEGI:** 16+

IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 GB
Tarjeta gráfica	128 MB	256 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.capcom.com/dmc3



Esta entrega permite manejar a Vergil, el hermano malo de Dante.



EN RESUMEN

5

Vergonzosa adaptación de un excelente juego. Si quieres disfrutar de *Devil May Cry 3* en condiciones recurre a la versión para PlayStation 2.

LO MEJOR	LO PEOR
Sentido del humor	Sistema de control
Estética espectacular	Rendimiento pésimo
Sistema de lucha	Cámara defectuosa

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ…
Onimusha 3

ELITE WARRIORS

Vietnam



Aquí se pasa buena parte del tiempo, planificando y esperando a que algo ocurra.

Desde **el invento de la mayonesa**, seguimos enfrascados en el **erre que erre**. Y en su obsesión por recrear la guerra con originalidad, los desarrolladores recurren a **mezclas insólitas**. No es raro que, como la mayonesa del Inefable, el invento acabe en **agua de borrajas**.

Por S. Sánchez

Cuando uno tiene resaca, lo último que quiere oír es la palabra alcohol. Y resaca de juegos ambientados en Vietnam es lo que vivimos algunos. Por eso, cuando tuvimos noticias de *Elite Warriors: Vietnam*, nos temimos lo peor. Para más inri los responsables de este juego son los mismos que hace tres años pasaron sin pena ni gloria con *Line of Sight: Vietnam*. ¿Más de lo mismo? Para bien y para mal este *Elite Warriors: Vietnam* no es un título de acción al uso.

Al empezar las misiones, aparece el mapa táctico. Y no es la típica pantallita que puedes esquivar a toda prisa; tenle mucho respeto, ya que es parte fundamental del juego. Debes elegir los puntos de ruta que seguirá tu patrulla, así como la velocidad o sigilo con la que quieres que avancen. Tras esta pantalla de lo más sosa, llega el momento de la acción.

Amigo, enemigo

Sí, ahora por fin puedes controlar en tercera persona a tus hombres, pero las cosas no son como debieran. A pesar de contar con un menú radial bastante intuitivo para dar órdenes a tu equipo, lo cierto es que tienes la sensación de estar vendido al enemigo. Además, la pobreza gráfica del juego te lo pone todavía más difícil, al resultar costoso distinguir entre compañeros y villanos. Para colmo, el diseño de los escenarios es bastante repetitivo. Todo esto, sumado a la dureza que entraña hacerse con el control de los personajes, acaba desembocando en tu total desorientación. Quizá por eso los desarrolladores han tenido la genial idea de incorporar un indicador en la retícula del punto de mira para que sepas desde dónde te llueven las balas.

De esta forma transcurren las ocho misiones que tiene el juego, que si bien no harán las delicias de los fanáticos del gatillo fácil, puede que consigan captar el interés de aquellos que piensan que una buena misión es aquella que empieza y acaba por una buena planificación.

Datos técnicos

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Bold Games

EDITOR
Friendware

PRECIO: 19,95 € **PEGI:** 12+

IDIOMA Textos de pantalla (inglés) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN 64 Internet 64

WEB www.n-fusion.com/nFusion/ewvstory.html



En resumen

5

En principio, el lado menos frenético de la guerra del Vietnam. Al final, un montón de buenas intenciones que se estrellan en la jungla de píxeles.

LO MEJOR	LO PEOR
Mezcla de géneros	Repetitivo
El precio	Gráficos pobres
Enfoque original	El sistema de control

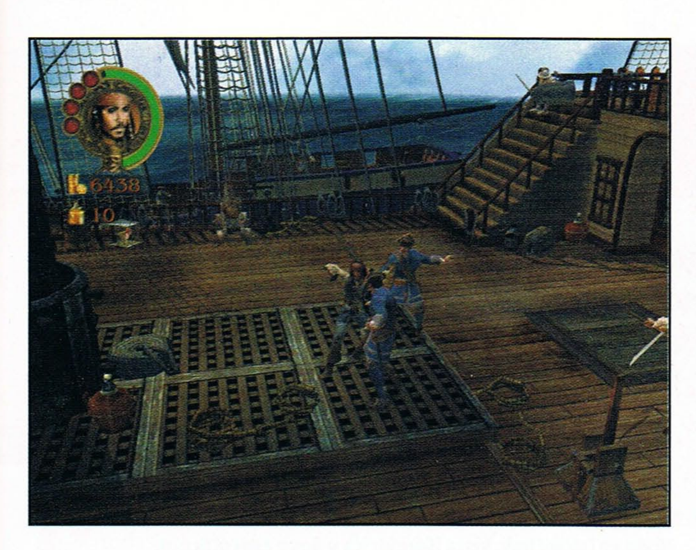
TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Vietcong 2 o *Line of Sight: Vietnam*

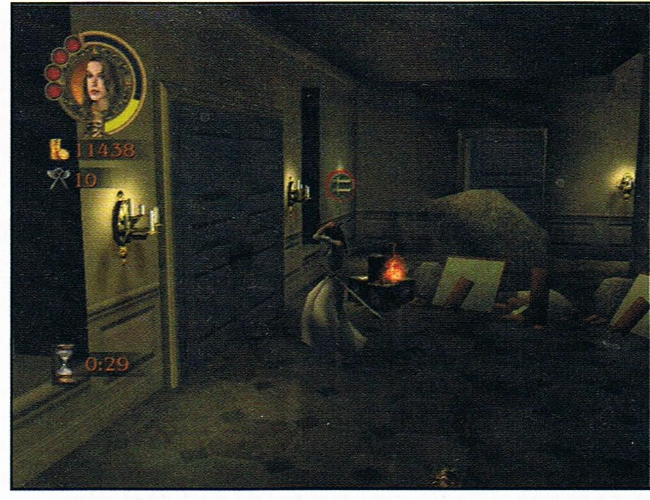


No todo es jungla, aunque las vistas no son para tirar cohetes.



¿Amigos o enemigos? Ese dilema es una constante en este juego.

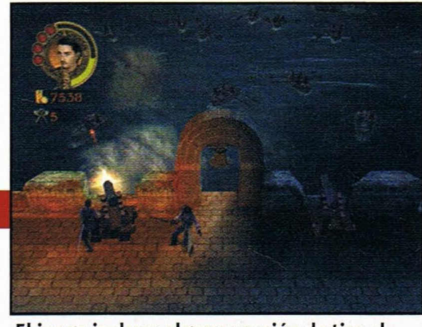




PIRATAS DEL CARIBE
La leyenda de Jack Sparrow

La culpa es de la tradición. Acostumbrados como estamos a **juegos de piratas de calidad** (*Monkey Island, Sid Meyer's Pirates, Sea dogs,* etc.), *Piratas del Caribe: La Leyenda de Jack Sparrow* lo tenía difícil para no **pasar por la quilla**. Y se salva **por los pelos**.

POR G. MASNOU



El juego incluye alguna sección de tiro al pato de agua salada.

De acuerdo. Ninguna de las dos partes del film *Piratas del Caribe* se parece a *Ciudadano Kane* ni 7 Studios es Valve Software (su currículum lo forman despropósitos como *Los 4 Fantásticos* o *Charlie's Angels: Angel X*), pero se esperaba más. Aunque sólo fuera por la expectación que seguro creará un videojuego con una portada trufada de estrellas. Porque *Piratas del Caribe: La Leyenda de Jack Sparrow* es un producto realizado con pereza y desgana, un juego increíblemente rutinario que tendría que hacer replantear a la Disney la política de ceder sus mejores licencias cinematográficas a compañías desarrolladoras de tres al cuarto.

NADA NUEVO EN EL HORIZONTE

Piratas del Caribe es, oh sorpresa, un juego de acción en tercera persona, con una mecánica muy pareja a la de *El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey*. Lo malo es que está a años luz en cuanto a resultados. El objetivo es el de toda la vida: limpiar la pantalla de enemigos, solucionar unos pocos rompecabezas, observar una bonita escena cinemática y vuelta a empezar en un bucle sin fin. Los aficionados al film alucinarán con la banda sonora original, la fidelidad de los entornos y personajes y la posibilidad de manejar independientemente a los tres protagonistas. Los aficionados a los videojuegos maldecirán el nefasto diseño del sistema combate (mil y un movimientos posibles para acabar utilizando los pocos de siempre), la simplicidad de unos rompecabezas que rara vez salen del binomio empujar palanca y abrir puerta y la linealidad del desarrollo. Por no hablar del horrible sistema de cámaras y de la ¿inteligencia? artificial.

Un juego como éste pedía a gritos un modo cooperativo para dos jugadores y afortunadamente así ha sido. El resultado es que los combates ganan algo de dinamismo y emoción si se realizan codo con codo con un compañero. Además, la mayoría de rompecabezas requieren de la colaboración de los dos jugadores para ser resueltos. Así que bien por este detalle en un juego mucho más discreto de lo que clamaban sus cañones.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
7 Studios

EDITOR
UbiSoft

PRECIO: 19,95 € **PEGI:** 12+

IDIOMA Textos de pantalla: Español · Voces: Español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 GB
Tarjeta gráfica	32 MB	156 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC: 2 · LAN: ✗ · Internet: ✗

WEB www.ubi.com/ES/Games/Info.aspx?pId=4653

EN RESUMEN

5

Si quieres disfrutar de *Piratas del Caribe*, ve al cine. Esta versión informatizada sólo se salva de la quema por su entretenido modo cooperativo.

LO MEJOR	LO PEOR
Modo cooperativo	Sistema de combate
La banda sonora	Los rompecabezas
Escenas cinemáticas	Repetitivo

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey

HAMMER & SICKLE

Tras las líneas enemigas, debes formar y dirigir **un comando para salvar el mundo**. ¿Tópico? Ya será menos: 1949, eres **un soldado estalinista** en el lado de los teóricamente buenos, donde sirven Coca-Colas. **¿La amenaza?** no es la Pepsi, sino **una guerra nuclear**.



Esto es lo que hay: vista isométrica y poco espectáculo.

POR A. SAYALERO



Qué gran ambientación para un videojuego y qué excelentes propósitos tenía Nival para contar una historia con hoz y martillo. El plan era hacer una especie de mod de *Silent Storm* que implementase un exquisito modelo balístico, una física convincente y entornos destructibles. Nada de acción visceral. De hecho, el juego puede completarse con sólo seis combates ineludibles y toneladas de observación, planificación y sigilo. El resultado se aderezaría con una dosis de rol. Y la guinda sería morrocotuda: darle al jugador libertad y responsabilidad. Hechos que acabarían influyendo en el desarrollo de la trama y en el final de la historia. Pero estamos hablando en condicional y es que de la teoría a la práctica hay un buen catálogo de fracasos.

LA TORTUGA Y EL CANGREJO

Imagina una carrera entre una tortuga y un cangrejo. La del caparazón avanzará lentísima, pero lo que te sacará de quicio es que el crustáceo retrocede y se aleja de la meta. *Silent Storm* no era un canto a la agilidad ni al preciosismo visual, pero su sucesor le queda muy a la zaga, con un apartado gráfico muy anticuado y una lentitud que exige de ti la paciencia del mismísimo Job. Quizá por eso los desarrolladores se plantaron en las diez horas de juego, que acaban siendo muchas más debido a la extremada dificultad (en el modo "fácil") que conduce a una frustración pocas veces vista. Demasiado ensayo y error. Tampoco ayudan la engorrosa interfaz, la sobreabundancia de escenas de vídeo y pantallas de carga, la escasez de lugares y personajes con los que hablar, ni las pocas o nulas opciones de conversación. Tan sólo esperamos que los principios que inspiran a *Hammer & Sickle* no se pierdan y que pronto podamos verlos correctamente realizados.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Rol/Estrategia

DESARROLLADOR
Nival Interactive

EDITOR
Proein

PRECIO: 19,95 € **PEGI:** 16+

IDIOMA Textos de pantalla (inglés) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2,2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.hammer-sickle.com

EN RESUMEN

5

Un puñado de grandes ideas que, en la práctica, se van al traste. Sólo recomendable si te atreves con el rol táctico por turnos y no te asusta la dificultad.

LO MEJOR
- La ambientación
- Poco lineal
- Balística realista

LO PEOR
- Los gráficos
- La lentitud
- Dificultad extrema

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Silent Storm o *Silent Storm: Sentinels*



¿Tú solo contra el ejército angloamericano? Mejor escóndete, anda.

PARADISE

Está claro que a Benoit Sokal le fascina **el África negra**, con sus ancestrales tribus y sus animales salvajes. **El escenario perfecto** para una aventura. A nosotros **también nos gustaba**. Bueno, **mejor con Tarzán** y Allan Quatermain que con Ann Smith, desde luego.


La protagonista sufre un accidente de aviación nada más iniciar la aventura.

POR G. MASNOU

Paradise cojea del mismo pie que todas las creaciones del ilustrador y diseñador francés Benoit Sokal. Su universo, su historia y sus personajes son fascinantes. El problema es que te quedas con las ganas de profundizar verdaderamente en ellos. A lo largo de esta aventura que acontece en Mauranie (África), uno tiene la sensación constante de ser un mero turista.

En los viajes de un rompecabezas al siguiente, se suceden las lecturas de libros, documentos y placas y las charlas con personajes que parecen autómatas. Y siempre topamos con la prohibición de tocar cualquier cosa que no sea necesaria para el progreso de la aventura.

Otro punto en común de *Paradise* con el resto de la obra de Sokal es el diseño de los puzles. Variados y extremadamente difíciles, algunos se basan en la utilización de objetos del inventario, otros en la interacción con complejos mecanismos y unos pocos son entretenidos minijuegos. Al igual que en las dos entregas de *Syberia*, para solucionar los puzles te ves obligado a avanzar y retroceder por el escenario en más de una ocasión.

AGUJEROS NEGROS

Interactuar con el mundo de *Paradise* es una auténtica pesadilla por culpa del diseño de la interfaz. Los colores ocres del cursor se mezclan fácilmente con los arenosos y oscuros escenarios del juego. Además, apenas hay diferencias visuales entre los distintos tipos de cursor (hablar, mirar, coger o caminar). Para colmo, el cursor reacciona tarde y mal frente a los puntos calientes del escenario, por lo que es muy fácil saltarse uno que esté muy cerca de otro.

Tampoco vienen a cuento los tres momentos de la trama en los que el jugador toma el control directo de un leopardo negro. Los gráficos entonces pasan a 3D en tiempo real y la aventura se transforma en un insípido juego de acción.

Los recursos brillantes a los que nos tenía acostumbrados Benoit Sokal son en la actualidad pólvora mojada si se comparan con los de aventuras gráficas modernas como *Dreamfall*. Con todo, los seguidores del gurú francés y los amantes de las aventuras realizadas a la antigua disfrutarán con *Paradise*.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Aventuras

DESARROLLADOR
White Bird

EDITOR
Friendware

PRECIO: 39,95 € **PEGI:** 12+

IDIOMA Textos de pantalla: español — Voces: español

REQUISITOS

	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.paradise-game.com

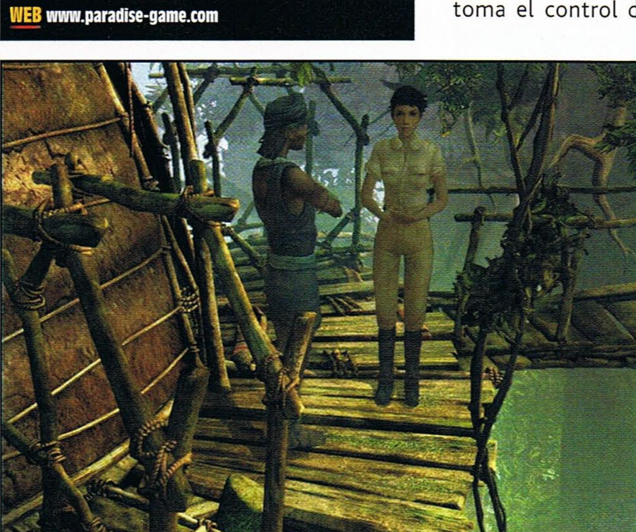
EN RESUMEN

5

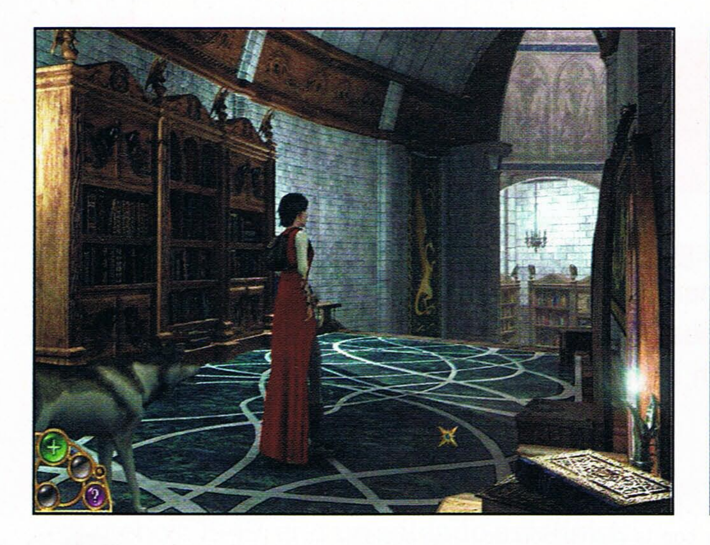
Muy en la línea de las dos entregas de *Syberia*, sólo que con un peor diseño de interfaz y unas secuencias de acción infames. A Sokal le toca renovarse o morir.

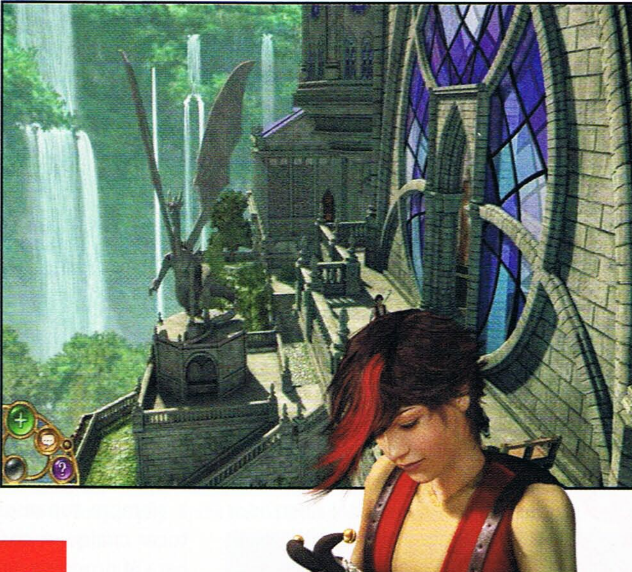
LO MEJOR	LO PEOR
Algunos puzles	Gráficos anticuados
Trama atractiva	Interfaz horrorosa
La banda sonora	Escenas de acción

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ…
Syberia o *Syberia 2*


A los diálogos les sobra solemnidad y les falta sentido del humor.


Desplazarse por el escenario resulta caótico por culpa de la interfaz.





KEEPSAKE

POR G. MASNOU

Escuelas de magia, dragones, lobos parlanchines, entornos de fantasía… No, no se trata de **la enésima aventura** del mago de las gafotas. Se llama *Keepsake*, **venía a maravillarnos**, pero no ha podido ser. **Quédate con sus puzles** y lamentemos todo lo demás.

Keepsake puede ser de lo más frustrante. Tan sólo los jugadores más pacientes lograrán superar el escollo que supone lidiar con un diseño de juego que hace aguas por todas partes. El principal problema del título de Wicked Studios radica en un guión poco inspirado y peor hilado que provoca que la historia avance a trompicones y de forma exasperadamente lenta. Todas las acciones en *Keepsake* carecen de continuidad. Básicamente porque nunca está claro cuál es el siguiente paso para progresar en la historia y la sensación de impotencia es una constante a lo largo de todo el juego.

En un intento desesperado por reparar el desastre los desarrolladores han incluido un par de extras con los que ayudar al jugador a desenvolverse en medio de este caos. El primero, el personaje de Zak, un dragón transformado en lobo (sic) que acompaña constantemente a la protagonista y le sopla pistas en los momentos de mayor dificultad. El segundo, la guía del juego… tal cual, perfectamente integrada en la interfaz y con abundantes textos explicativos e imágenes de cómo solucionar cada rompecabezas. Lo dicho: sea cual sea tu nivel de experiencia en este tipo de juegos, tarde o temprano tienes que pasar por la guía.

ESCUELA DE MAGIA

La historia de *Keepsake* arranca con la llegada de una joven muchacha llamada Lydia a la Academia Valledragón, donde planea reunirse con su mejor amiga Celeste y estudiar las artes arcanas para convertirse en una gran maga. Pero pasa lo que tiene que pasar, que en la escuela de magia Lydia descubre que su amiga y el resto de estudiantes y profesores se han evaporado sin dejar ni rastro.

Descubrir el misterio forma parte del meollo del juego, al igual que interactuar con personajes sin personalidad y participar en diálogos insulsos y forzados. ¿Lo mejor? Sin duda alguna los rompecabezas, sorprendentemente agradables, inteligentemente diseñados y muy variados. Un oasis en mitad del desierto.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Aventuras

DESARROLLADOR
Wicked Studios

EDITOR
Nobilis

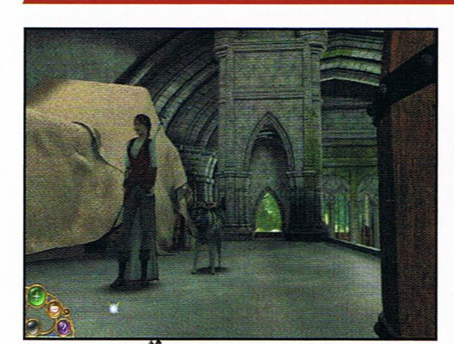
PRECIO: 29,99 € **PEGI:** 7+

IDIOMA Textos de pantalla (ES) Voces (UK)

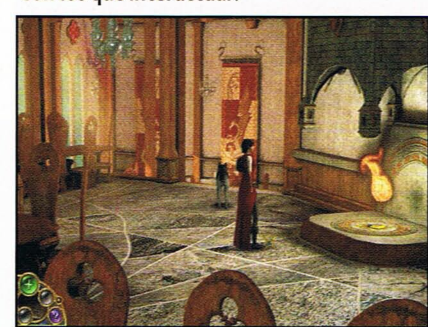
REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 GB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

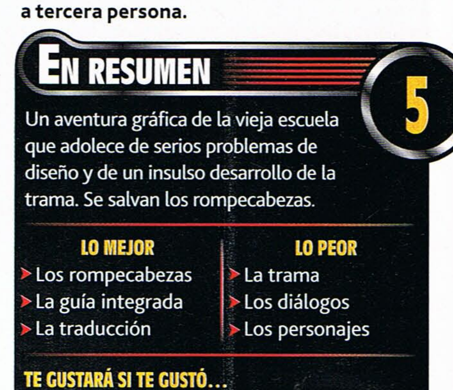
WEB www.keepsakegame.com



En una escuela vacía hay pocos personajes con los que interactuar.



En ocasiones la perspectiva pasa de primera a tercera persona.



EN RESUMEN

5

Un aventura gráfica de la vieja escuela que adolece de serios problemas de diseño y de un insulso desarrollo de la trama. Se salvan los rompecabezas.

LO MEJOR	LO PEOR
Los rompecabezas	La trama
La guía integrada	Los diálogos
La traducción	Los personajes

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ…
El Código da Vinci u *80 días*

CIVILIZATION IV
Warlords

Nueva lección de Sid Meier y los suyos. Y ésta no va de Historia, sino de cómo construir una expansión. Si te da pereza estudiar, te lo resumimos en un periquete: ya no basta con sumar contenidos, hay que abrir nuevas vías y siempre, sin excepción, divertir.

POR X. PITA

Si tu vida social se había ido a hacer gárgaras por culpa de Firaxis y *Civilization IV*, ahora lo vas a tener crudo para recuperarla. A tus amigos les costará lo suyo volver a incluirte en su grupito. Normal, es lo que pasa cuando admites que prefieres construir maravillas virtuales a irte de copas con ellos. Y es que, problemas sociales aparte, *Warlords* ofrece todo lo que uno le puede pedir a una expansión, tan repleta de novedades que esta página se nos quedaría pequeña.

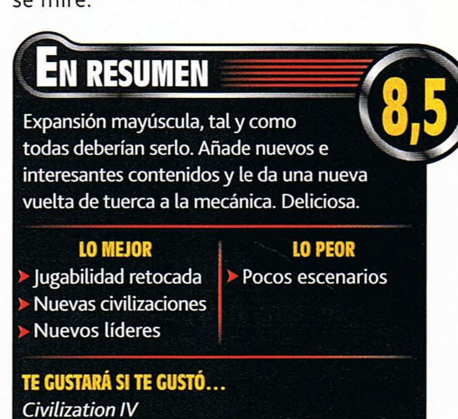
Como no sólo de inventos vive el estratega, Sid y sus amigos se sacan de la manga algo más que una interminable lista de unidades y edificios. Su propósito no es otro que satisfacer el hambre de dos tipos de jugadores muy diferentes: los que creen en la fuerza de las armas y los que confían en sus dotes negociadoras.

GUERRA Y PAZ

Pero *Warlords* va mucho más allá de esta dualidad. No en vano mejora la experiencia del juego original en varios frentes. Aquellos que busquen partidas basadas en la clásica evolución de su gente desde la edad de piedra hasta la carrera espacial encontrarán nuevas civilizaciones (celtas, vikingos, etc.), líderes como Winston Churchill o maravillas que sumar a las del juego original.

Aparte, la expansión añade una discreta cantidad de escenarios nuevos, como las Guerras del Peloponeso. Firaxis hace además un guiño a los fans de la saga en forma de escenario en el que se puede manejar a los míticos bárbaros, tipos con muy malas pulgas que vienen ocupando los mapas de la saga desde sus primerísimas ediciones.

Expansión de grandísima calidad y repleta de nuevos conceptos, *Warlords* acierta de pleno en todo lo que plantea. Dota de enorme diversidad a las ya de por sí variadas partidas de *Civilization* y satisface a todos los jugadores potenciales. Todos ganan: los que busquen partidas más agresivas, con la ayuda de los "warlords" del título, y los que prefieran el sosiego de la diplomacia, con naciones vasallas que rinden pleitesía a otras más poderosas. Una delicia se mire por donde se mire.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Estrategia

DESARROLLADOR
Firaxis

EDITOR
Take Two

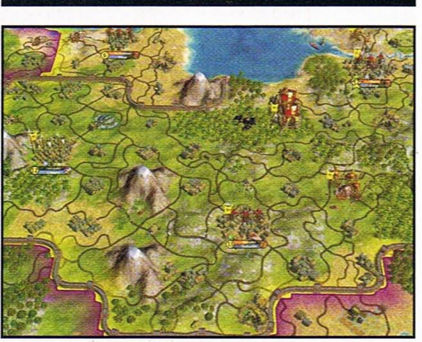
PRECIO: 29,99 € **PEGI:** 12+

IDIOMA Textos de pantalla: español — Voces: inglés

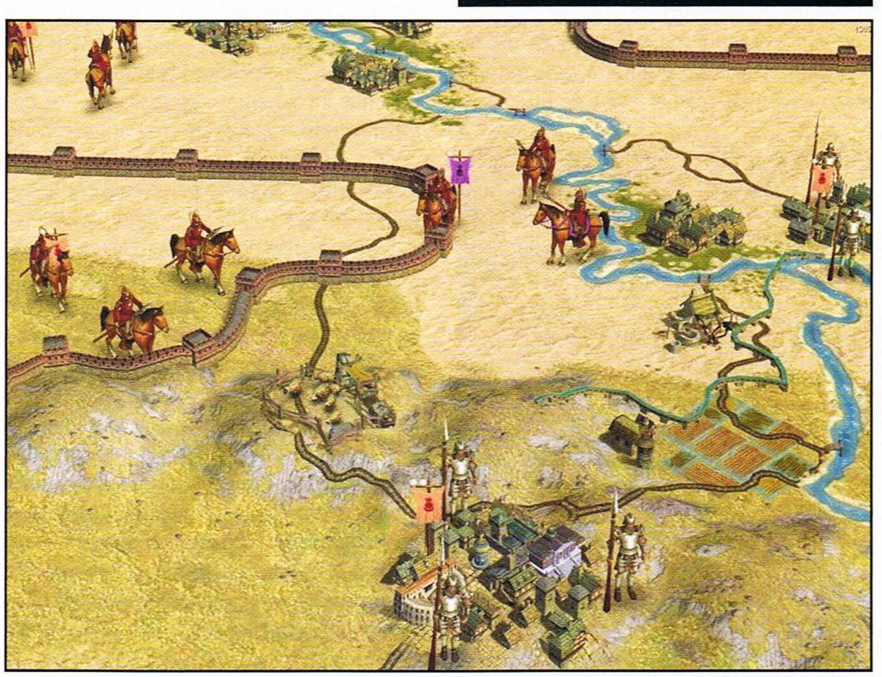
REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	P IV 1,2 GHz	PIV 1,8 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ — LAN 12 — Internet 12

WEB www.west-civ.com



Se incluyen seis nuevos escenarios. Uno se queda con ganas de más.



Aquí la Gran Muralla China ejerce como tal y mantiene lejos a enemigos… y turistas.

HEARTS OF IRON II

Doomsday

No sabemos **qué tienen las bombas**, que atraen a los más carismáticos **líderes de la humanidad**. Primero fue Chimo Bayo, luego King Africa... Insensatos, ya nadie recuerda aquellos tiempos en los que **la guerra se servía bien fría** y con las almas **en vilo**.

POR X. PITA



Lo sentimos: esto es un mundo ficticio, pero ni así te puedes librar de Franco.

Más allá del argumento, pocas sorpresas. Porque esta expansión independiente imagina un mundo con una Guerra Fría en la que soviéticos y estadounidenses han pasado a la acción. Eso sí, cualquier jugador acostumbrado a la mecánica de *Hearts of Iron II* se sentirá como en casa. Interfaz, gráficos... en definitiva, la mecánica del juego sigue siendo la misma, sólo que Alemania no muerde a nadie y Hitler es una pesadilla bajo tierra.

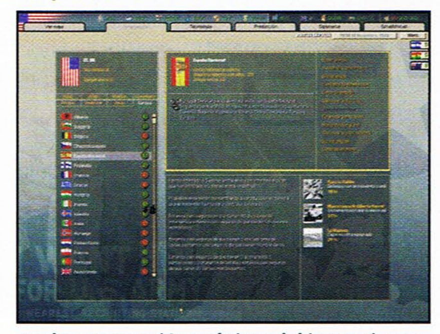
LA BOMBA ES MÍA

Lo que se atisba como un punto negativo deja de serlo una vez que nos metemos en faena. Poco importan las similitudes formales entre *Doomsday* y su hermano mayor. Paradox continúa siendo el mejor estudio de diseño dedicado en cuerpo y alma a la estrategia dura de roer. Además, el hecho de situar este capítulo en una realidad alternativa no hace más que incrementar el prestigio de los desarrolladores, capaces de crear un escenario político imaginario y dotarlo de la seriedad y rigor suficiente como para verse, sentirse y jugarse tal que si fuera de verdad.

Incluso se han aprovechado de los errores. El más destacado defecto del juego original, la brusquedad con la que terminaban las campañas, ha sido utilizado en beneficio propio. *Doomsday* captura la tensión de la Guerra Fría, de la carrera en pos de la devastación nuclear y la lucha contra el calendario para que tu nación se haga con el arma definitiva antes que el contrario. Y es que a pesar del gran número de nuevas unidades presentes, de las posibles y necesarias alianzas entre naciones, la sombra de la bomba atómica planea continuamente sobre la partida. Los espías y su capacidad para robar la tecnología del enemigo se convierten en piezas clave de este continuo tira y afloja.



Prepárate a ver cómo se las componen EE.UU. y la URSS para invadir Japón.



La documentación y el rigor del juego siguen estando a la altura. En la estratosfera.

Con esta expansión repleta de contenidos, Paradox ha creado otra joya de logradísima ambientación; un juego riguroso aunque ficticio que plantea y da respuesta a una hipótesis de consecuencias desastrosas: ¿qué pasaría si los dueños del mundo se pirrasen por el Apocalipsis y apretasen el botón?

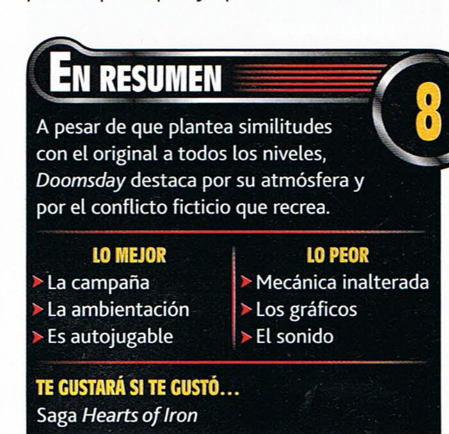


DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Estrategia
DESARROLLADOR Paradox
EDITOR Friendware
PRECIO: 19,95 € **PEGI:** 3+
IDIOMA Textos de pantalla (España) Voces (España)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 400 MHz	PIII 800 MHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	4 MB	8 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ LAN 20 Internet 20
WEB www.heartsofiron2.com/dd



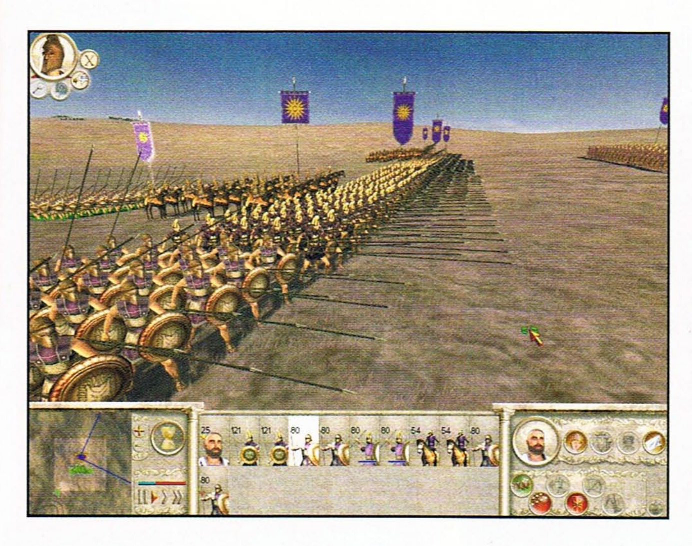
EN RESUMEN **8**

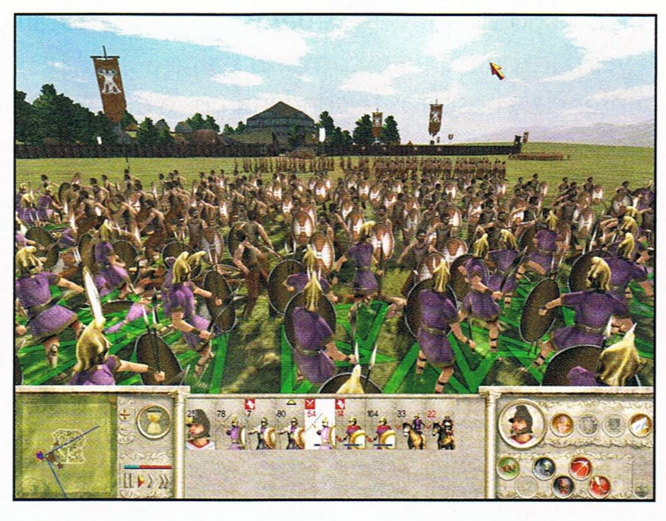
A pesar de que plantea similitudes con el original a todos los niveles, *Doomsday* destaca por su atmósfera y por el conflicto ficticio que recrea.

LO MEJOR
- La campaña
- La ambientación
- Es autojugable

LO PEOR
- Mecánica inalterada
- Los gráficos
- El sonido

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Saga *Hearts of Iron*



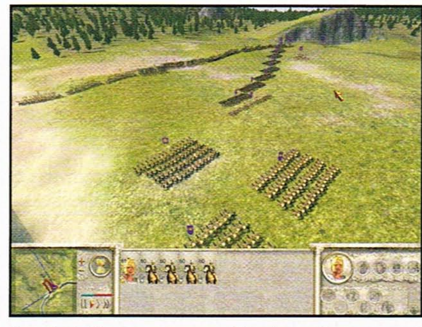


ROME: TOTAL WAR

Alexander

La saga *Total War*, fiel al espíritu de sus protagonistas, se resiste a morir ahora que se avecina el esperadísimo *Medieval 2*. Nadie mejor que Alejandro Magno, el aguerrido héroe, para perpetuar las "guerras totales" hasta el infinito y un poquito más.

POR A. SALAS



Las batallas en campo abierto no han perdido ni un ápice de espectacularidad.

Alexander busca su hueco en el corazón de los que jamás se cansan de combatir en la saga *Total War*. Sí, está dedicado a los que prefieren aparcar el apartado de gestión. En suma, se trata de una pequeña expansión para *Rome* que deja de lado a los legionarios y nos pone al mando de las tropas macedonias comandadas por Alejandro Magno. Y como puedes imaginar, el plato fuerte no es otro que la conquista. Nada de diplomacia ni de tratados inútiles: tu único objetivo es acabar con los persas, los grandes enemigos del héroe que Oliver Stone llevó a la pantalla. Al mismo tiempo, y para que veas que el turismo siempre entraña peligro, tienes que lidiar con las demás facciones que se han incluido: indios y bárbaros.

HASTA LA VICTORIA SIEMPRE

La característica más relevante de esta expansión, aparte del cambio de escenario, es su elevado nivel de dificultad, que puede llegar a sorprender hasta a los jugadores más veteranos. Aunque, como decía el propio general, nada es imposible para quien tenga la voluntad de intentarlo. Así, el enemigo te supera en número en muchas ocasiones, lo que te obliga a pensar muy bien los movimientos de tus tropas y del mismo Alejandro, que cuenta con su propia unidad de caballería de élite.

Una vez hayas conseguido avanzar y conquistar las ciudades que se te marcan como objetivo de campaña, Macedonia quedará muy lejos como para asegurar un flujo de refuerzos firme y constante. Por eso en *Alexander* deberás depender más que nunca de las tropas mercenarias que reclutes en los nuevos territorios que se rindan a tus encantos militares. Algo que el propio Alejandro Magno hizo en sus tiempos, por cierto.

Por último, debes saber que *Alexander* no sólo se encuentra disponible en su web mediante descarga, previo pago claro. Puedes adquirirlo también en el nuevo pack *Total War: Eras*, que incluye no sólo la saga *Rome* al completo, sino también las de *Medieval* y *Shogun*. Casi nada el festín.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Estrategia

DESARROLLADOR
The Creative Assembly

EDITOR
Atari

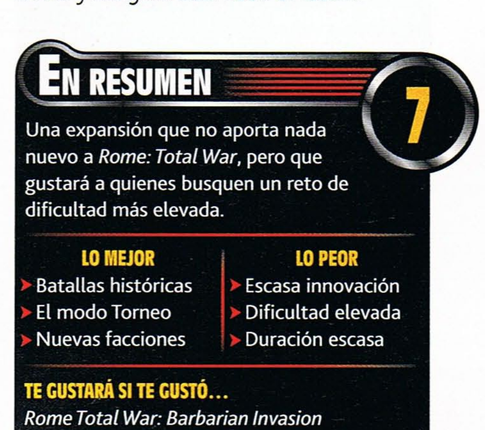
PRECIO: 10 € **PEGI:** 12+

IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1.5 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN 8 Internet 8

WEB www.totalwar.com



EN RESUMEN

7

Una expansión que no aporta nada nuevo a *Rome: Total War*, pero que gustará a quienes busquen un reto de dificultad más elevada.

LO MEJOR	LO PEOR
Batallas históricas	Escasa innovación
El modo Torneo	Dificultad elevada
Nuevas facciones	Duración escasa

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Rome Total War: Barbarian Invasion

Bienvenido a **las únicas rebajas** que no necesitan diez tomos de leyes para que puedas **comprar tranquilo**. El tiempo ha dictado sentencia y nosotros te condenamos a **que te diviertas** frente al ordenador. De paso, te sobrará **algún euro para vicios**.

LA OPORTUNIDAD DEL MES

CALL OF DUTY 2: JUEGO DEL AÑO

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Infinity Ward
EDITOR: Activision
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2005
PRECIO: 39,95 €
★★★★☆



Digno sucesor del mítico título que llevó la guerra de tu monitor un pelín más allá de la experiencia de *Medal of Honor*. Tan digno que te costará encontrar las diferencias. Para empezar, dispones de tres campañas para acabar con los nazis: una rusa, una británica y una americana. Diez misiones que parecen sacadas del original. En esta ocasión gozas de mayor libertad a la hora de completar los objetivos. A esto hay que sumarle el incremento en el número de soldados que morirán en el campo de batalla. La sensación que se consigue es la de teletransportarte al meollo de una guerra donde no eres el foco de atención, sino el pelele de turno.



Otra de las grandes novedades es la interfaz, o más bien la ausencia de ella. Claro que tampoco ves la barra de salud, pero no te preocupes, porque no te hará falta. ¿Recuerdas el sistema de *Halo 2*? Pues a reposar y listo. Entre este detalle y los rápidos guardados automáticos, lo malo es que el juego se te pasará en un suspiro. Pero qué suspiro más lindo.

TOTAL WAR: ERAS



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: The Creative Assembly
EDITOR: Atari
AÑO DE PUBLICACIÓN: Varios
PRECIO: 59,95 €
★★★★☆



Total War: Eras es la edición de lujo que ningún fan de la serie de estrategia bélica querrá perderse. Como no podía ser menos, incluye los tres juegos de la serie *Total War* junto a todas sus expansiones. Por no faltar, no falta ni la última, *Alexander*. Por supuesto, todo el software en versiones 100 por cien compatibles con Windows Xp. Aparte, podrás recrearte con un documental de 40 minutos sobre la creación de la saga, entre otros extras de carácter eminentemente visual. Además, un libro de ilustraciones a la altura del pack, un CD con una selección de las bandas sonoras y postales ilustradas. Lo dicho, de lujo.

MOTOGP 3: URT



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Climax
EDITOR: THQ
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2005
PRECIO: 9,95 €
★★★★☆

Una oportunidad única si aún no te has montado en las motos de este título. Basado en la competición de MotoGP, el juego te llevará por los circuitos de la categoría esparcidos por el mundo. Podrás pilotar las motos oficiales y convertirte en pilotos como el Doctor Rossi o Sete Gibernau. Para completar la experiencia, el juego incorpora un modo de juego llamado Xtreme en el que pilotarás Superbikes.



LA PRISIÓN ONLINE



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Online
DESARROLLADOR: Serving Online Worlds
EDITOR: PuntoSoft
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2005
PRECIO: 9,95 €
★★★☆☆

El juego online *made in Spain* que te introduce en los entresijos del mundo carcelario regresa a la actualidad con un precio más atractivo si cabe. Aunque no ha mejorado demasiado respecto a la versión del año 2000, ahí están sus entusiastas seguidores que siguen montándose lo mejor que pueden en su cárcel virtual.



¿TE HAS PERDIDO ALGUN NUMERO DE PC LIFE?



















Envíanos este cupón junto a **4,95 €** en sellos de correos dentro del sobre por cada ejemplar que desees y te haremos llegar la/s revista/s a tu domicilio. Los gastos de envío están incluidos.

Envíalo a PC Life • Editorial Aurum, S.L. • Muntaner, 462, 2º 1ª • 08006 Barcelona

PC Life 1 ☐ • PC Life 2 ☐ • PC Life 3 ☐ • PC Life 4 ☐ • PC Life 5 ☐ • PC Life 6 ☐ • PC Life 7 ☐ • PC Life 8 ☐ • PC Life 9 ☐ • PC Life 10 ☐
PC Life 11 ☐ • PC Life 12 ☐ • PC Life 13 ☐ • PC Life 14 ☐ • PC Life 15 ☐ • PC Life 16 ☐

Nombre y apellidos ______________________

____

Dirección ______________________

____

Población ______________________

C.P. __________ Provincia ______________________

Tel. __________ Fecha de nacimiento ______________________

e-mail ______________________

No se admiten fotocopias ni faxes, sólo originales.

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum, S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial. Los datos NO se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos o cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum, S.L.

M. GONZÁLEZ

ACCIÓN

La combinación perfecta

Corría el año 1999 cuando apareció en compatibles uno de los mejores juegos de todos los tiempos. Nos referimos a *System Shock 2*, una exquisita combinación entre el rol y la acción 3D. Sólo un año más tarde aterrizó *Deus Ex*, la culminación de esa fórmula híbrida. Con estos títulos quedó demostrado que la acción y el rol, lejos de ser géneros irreconciliables, podían utilizarse conjuntamente para crear joyas lúdicas inigualables.

Parecía el comienzo de una perdurable amistad y el inicio de un bombardeo de juegos híbridos. Pero nada más lejos de la realidad. Seis años después, la pareja *SS2-Deus Ex* sigue siendo el referente de este género simbiótico, sin que apenas hayan existido otras propuestas dignas de ser reseñadas. Es cierto que *Deus Ex* volvió a la palestra con una nueva entrega, *Invisible War*, pero ésta pecaba de todos los defectos de una versión enferma de "consolitis" y sólo merece un apelativo, mediocre.

Por suerte para nosotros, nunca llueve para siempre. Y las primeras luces iluminan el hasta ahora sombrío mundo de la acción 3D más rolera. Dos novedades brillan con luz propia en el futuro inmediato. La primera de ellas es *Hellgate London*, una mezcla entre la acción tridimensional y el concepto de *Diablo* (un sistema de juego que, pese a quien pese, siempre estuvo más cerca de la acción que del rol). La segunda propuesta es *Bioshock*, hijo espiritual de *System Shock 2*. De hecho, sus creadores son los mismos: Irrational Games.

Si alguno pensó que la mezcla estaba muerta, que se lo piense dos veces. Aquí habrá cera, y de la que arde.

EL APUNTE

GUINDAS DEL SEGUNDO EPISODIO

El segundo episodio de *Half-Life 2* empieza a ponernos los dientes largos con sus extras gratuitos: *Portal* y *Team Fortress 2*. El primero explotará los portales ya vistos en *Prey*, pero sacándoles todo el partido; el segundo es la eterna promesa, la continuación del mod *Team Fortress* de *Half-Life*, una modalidad multijugador táctica basada en clases que finalmente verá la luz junto a sus compañeros de viaje a finales de año.



Las primeras luces iluminan el hasta ahora sombrío mundo de la acción 3D más rolera

X. PITA

ESTRATEGIA

Unos sí, otros no

¿Te imaginas un videojuego en el que pudieras interactuar con el responsable directo de la muerte de seis millones de judíos, cuatro millones de prisioneros de guerra, ochocientos mil gitanos, trescientos mil discapacitados o doscientos cincuenta mil homosexuales? Impensable. A ningún diseñador en sus cabales se le ocurre lanzar un *Auswitch Tycoon* en el que haya que gestionar con limpieza y efectividad un campo de exterminio nazi. Y es comprensible.

Tampoco pasaría la autocensura un hipotético juego de estrategia política que lo pusiera a uno en el papel del dictador del bigotillo dispuesto a pulverizar y germanizar Europa. Ni siquiera parece viable incluir a Adolf Hitler como consejero o posible aliado en un juego por turnos. Imposible. O no. Porque, curiosamente, sí se puede jugar con el impulsor de los gulags, campos de exterminio diseminados por todo el mapa de la antigua Unión Soviética en los que fueron masacrados decenas de millones de seres humanos a partir de 1929.

De hecho, algunos historiadores sostienen que la agresiva política soviética de la posguerra segó más vidas que la locura nazi. Y Joseph Stalin sí aparece (e incluso se publicita su presencia) entre los nuevos líderes en la expansión de *Civilization IV*, *Warlords*. Respecto a la presencia del Tercer Reich, apuesto mi catalejo a que ni llegó a plantearse en las oficinas de Firaxis.

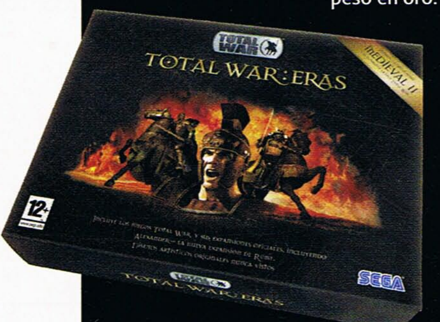
La Europa de los vencedores, incapaz de ver la semilla del mal entre sus aliados, no ha sido censurada. Y es que a veces el ocio virtual, en su celo por cubrirse las espaldas y huir de la demonización, cae preso de la incoherencia.



EL APUNTE

TOTAL WAR TOTAL

Ya iba siendo hora. Parece que España está dejando de ser un desierto de ediciones especiales. La última en llegar ha sido *Total War: Eras*, un recopilatorio imprescindible que incluye todos los juegos de la saga y sus correspondientes expansiones, así como cinco postales, un libro con diseños, banda sonora, póster y un documental sobre la creación de la serie. Sí, esta delicia cuesta 57 euros, pero su contenido vale su peso en oro.



A veces el ocio virtual, en su celo por cubrirse las espaldas, cae preso de la incoherencia

G. MASNOU

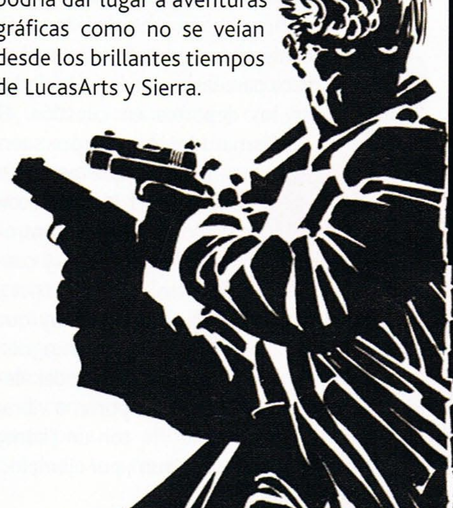
AVENTURAS

Una musa llamada viñeta

Haz la prueba. Juega a cualquier aventura gráfica que haya salido a lo largo de los últimos meses y tendrás la sensación de estar atrapado en un bucle infinito. No, esto no es *Matrix*, ni tus entumecidas neuronas te están jugando una mala pasada. Sencillamente es esta maldita obsesión de los desarrolladores por dotar a sus juegos con tramas de corte detectivesco que en su mayoría no darían ni para un capítulo de *Se ha escrito un crimen* (con todos mis respetos, señorita Fletcher). Se entiende hasta cierto punto la falta de capacidad de los guionistas (al fin y al cabo la mayor parte de plumillas con talento trabajan para el cine y la literatura), lo que no tiene perdón es su alarmante falta de inventiva a la hora de crear historias que vayan más allá del tópico.

A falta de talento propio, ¿por qué no buscar la inspiración en un arte ajeno? Por ejemplo, en el rico y variado mundo de los cómics. Esta asociación ya está dando muy buenos resultados en el negocio del séptimo arte (adaptaciones como *Spider-Man*, *Sin City*, *Hellboy* o las dos primeras entregas de *X-Men* rozan el sobresaliente).

Se trata de una vinculación que a buen seguro ejercería de poderoso influjo creativo en el mustio panorama aventurero. Los asombrosos universos elaborados por autores superdotados como John Ostrander, Ann Nocenti, Jamie Delano, Peter Milligan, Frank Miller, Alan Moore o Stan Lee forman parte de una ilimitada cantera que, de ser bien explotada, podría dar lugar a aventuras gráficas como no se veían desde los brillantes tiempos de LucasArts y Sierra.



EL APUNTE

PROMETEDORA ADAPTACIÓN

La desarrolladora francesa Kheops Studios, en cuyo currículo figuran juegos como *El secreto de la caverna perdida, Viaje al centro de la Luna* o *Retorno a la isla misteriosa*, lanzará a finales de este año una adaptación del famosísimo libro de R.L. Stevenson *La isla del tesoro*. Evidentemente, el género elegido para tan prometedora traslación al mundo del software lúdico será el de la aventura gráfica. Ojalá esté a la altura de nuestras expectativas.



Existe una obsesión de los desarrolladores por dotar a sus juegos con tramas de corte detectivesco

A. SAYALERO

ROL

Menos números

Coeficientes de capacidad ofensiva, modificadores de probabilidad de daños críticos, nivel alcanzado en cada habilidad y atributo, bonificaciones por objetos equipados… Cifras y más cifras. A los jugadores más curtidos nos encantan, pero basta con observar a un advenedizo al rol al contacto con la sobreabundancia de dígitos para comprobar cuánto pueden llegar a intimidar. Vía libre para que nuestro género deje de ganar amantes.

Todos sabemos que los reglamentos y sus números son necesarios para asegurar una experiencia coherente, un razonable factor de incertidumbre y un apropiado control sobre la evolución del personaje. Sin olvidar que sirven para recompensar cada pequeño avance, disparando el nivel de adicción por el camino más sencillo. Pero en realidad todo esto lo controla nuestro PC y lo demás no es más que una forma de presentar la información al jugador. ¿No podrían los creadores crear un rol más accesible sin que "accesible" sea sinónimo de "simple", "superficial", "sobreprotector" ni "lineal"? ¿No sería interesante dedicar más tiempo a vivir el juego y menos a gestionar inventarios y menús?

Por ejemplo, podría presentarse la información de manera más visual y menos numérica a través de barras e iconos, o se podría denominar "ataque simple" a uno de 25 puntos de daño y "devastación" a uno de 200. Otra idea sería sustituir los premios del tipo "tu nivel de Armero ha mejorado en 1 punto" por "tu experiencia te permite usar una herramienta más en la armería". Un poco de imaginación e innovación puede significar un plus de millones de jugadores a nuestro club.



EL APUNTE

***FALLOUT 3* Y TÚ**

Seremos claros, los roleros necesitamos que lleguen *Fallout 3* y más entregas de *The Elder Scrolls*. Sabemos que Bethesda puede acelerar su desarrollo con sangre nueva: la tuya. Así que si eres programador, un mago de los efectos especiales, creador de misiones o diseñador de personajes o entornos y además conoces ambas sagas, ya estás entrando en www.bethsoft.com/links/bethsoft_jobs.html para optar a uno de los puestos vacantes. De lo contrario, te arriesgas a granjearte nuestro eterno rencor.

Sería interesante dedicar más tiempo a vivir el juego y menos a gestionar inventarios y menús

X. ROBLES

DEPORTES

Entrenadores virtuales

Hace tiempo un amigo me pidió que le iniciara en el mundo del fútbol. Tan poco sabía que debí explicarle que los goles se producen cuando la pelotita traspasa la línea de meta. Superada esta fase, pasamos a las técnicas avanzadas: qué es el fuera de juego, un libre indirecto, un córner... Con todas esas herramientas el chico fue aprendiendo a disfrutar cada vez más del deporte rey. Ahora ya se emociona con los pases en profundidad de Ronaldinho o con los pepinazos desde fuera del área de Gerrard.

Y es que, para disfrutar de un deporte, hay que superar dos fases: a) aprenderse las reglas a la perfección y b) saber distinguir qué se considera "bonito" y de "mérito". Pongamos un ejemplo: el fútbol americano. La mayoría de los españolitos sabemos que un "touchdown" se convierte al rebasar las líneas de marca, pero pocos sabemos que algunos placajes al quarterback (sacks) se consideran casi obras de arte. Ya no le pidamos peras al olmo, o sea, apreciar el mérito ni la complejidad de realizar determinadas acciones tácticas.

Los videojuegos, más allá de representar los deportes con la máxima fidelidad posible, deberían realizar esta función instructiva. Una buena localización debería ir unas yardas más allá de una traducción completa de los menús y comentarios. También convendría crear tutoriales específicos para las regiones no iniciadas en los deportes en cuestión. El formato interactivo, por suerte, permite que esto sea una realidad. No basta con explicar cómo se controlan los jugadores y cuatro normas básicas, también hay que enseñar a disfrutar del deporte, a vibrar con un "home run", por ejemplo.

EL APUNTE

UN CABEZAZO PARA LA HISTORIA

El cabezazo que Zidane le propinó a Materazzi en la final del Mundial ha dado la vuelta al mundo. Incluso han aparecido varios videojuegos que lo parodian, como *The Real Butthead* (www.freespeed.de/flash-filme/zidane.html), *Zid-Vicious* (obacht.blogspot.com/2006/07/zidane-games.html) o *Zinedine's Zmackdown* (www.sop-hamburg.de/zinedine). Aunque todos nos podamos echar unas risas con estos juegos modestos, lo cierto es que acciones así no ayudan a fomentar el "fair play". Hay que utilizar la cabeza, sí, pero para pensar.



Una buena localización debería ir unas yardas más allá de una traducción completa

J. FONT

CARRERAS

Más carbón

Electronic Arts propone una vuelta de tuerca más a la fórmula de los últimos *Need For Speed* en su nueva entrega. Esta vez las novedades no son ya ni el tuning ni las persecuciones policiales en una ciudad creada para la ocasión. En *NFS: Carbon* podrás perderte por sinuosas carreteras de montaña. Para lograrlo, EA está trabajando en el modelado de una ciudad imaginaria que estará situada cerca del parque natural californiano de Carbon Canyon. En esta zona, al sur de Los Ángeles, se encuentra la State Route 142, también conocida como Carbon Canyon Road, un atajo entre los condados de Inland Empire y Orange. Se trata de una vía angosta con más de un precipicio en su trazado. En ella tendrán lugar los desafíos más espectaculares con nocturnidad y adrenalina.

El juego seguirá una dinámica muy similar a la que ya disfrutamos en *Most Wanted*. Ya sabes: deberás retar a tus adversarios para obtener reputación e imponerte en los vecindarios de la ciudad. Además, la presión policial hará que los pilotos busquen en la State Route 142 un refugio para llevar a cabo sus carreras ilegales.

El juego incorporará una nueva tecnología bautizada con el nombre de Autosculpt, que está concebida para permitir un mayor número de modificaciones mecánicas y personalizaciones de tu vehículo. Poco más se sabe de ella.

Esperemos que Autosculp y las curvas de Carbon Canyon sean los ingredientes necesarios para potenciar suficientemente el cóctel elaborado a partir de las exitosas entregas *Underground* y *Most Wanted*.



EL APUNTE

ALÉGRATE, TRACKMANIÁTICO

Nadeo está preparando *Trackmania United*, una recopilación actualizada de todos los títulos y expansiones de la franquicia. Además, incorporará todas las herramientas y bloques de pista publicados para crear circuitos o modificar vehículos. Como guinda, Nadeo incorporará tecnología Peer2Peer para facilitar el intercambio de las creaciones de los usuarios. De momento no se sabe si *Trackmania United* será distribuido en nuestro país. Para seguirle la pista, www.trackmaniaunited.com.



Need for Speed: Carbon* seguirá una dinámica muy similar a la que ya disfrutamos en *Most Wanted

E. "Tuckie" Artigas

Simulación

Congreso de altos vuelos

Lo dijo el mismísmo Stephen Hawking en la pasada Campus Party: *"Keep talking"* (seguid hablando). Y los participantes del I Congreso de Simulación que se celebró al abrigo de este evento siguieron sus sabios consejos.

A pesar de que no siempre es fácil llegar al entendimiento, los heterogéneos aficionados dieron el resto para que así fuera. La ponencia inicial sobre el estado actual de la simulación en España contó con un invitado especial: "Gonzo" Suárez, el responsable de *Commandos*. Según él, no es muy rentable crear un simulador, pero reconoció que en el mercado no hay clientes más fieles que los adictos a este género.



En la ponencia sobre asociacionismo se vivió un clima especial, poniendo sobre una misma mesa, por fin, el diálogo que se había iniciado en los foros de Internet. Otras ponencias versaron sobre desarrollos autóctonos como el F4Spain y el Proyecto SCW. Además, en la Campus Party hubo todo tipo de actividades como talleres de construcción de cabinas, charlas de pilotos y presentaciones brillantes como las de Opencockpits, Simmeters o AVA.

Podemos afirmar que algo ha empezado a cambiar en el seno de la simulación española, aunque lentamente y con gran esfuerzo por parte de todos. Un puñado de escuadrones, asociaciones y grupos diversos han empezado a dialogar, percatándose de que los problemas de unos son comunes a los demás. Lo más positivo es que al final llegamos a la conclusión de que las soluciones están más cerca de lo que parecen. Ojalá el congreso tenga continuidad en las sucesivas ediciones de la Campus Party o fuera de ella y se convierta en punto de encuentro obligado para los aficionados a la simulación. Sin duda, lo necesitamos.

El apunte

■ ESCASEZ DE BLINDADOS

Desde *Steel Beasts* y *WWII Online* se viene notando la falta de aire fresco en el subgénero de la simulación de carros de combate. El primero cubría los blindados modernos, mientras el segundo, que sigue operativo y en constante desarrollo, los de la Segunda Guerra Mundial. La aparición de presuntos simuladores como *Iron Warriors*, teñido de juego de acción por todas partes, sólo hace evidenciar aún más la carencia de nuevas propuestas con el realismo por bandera.

Ojalá el congreso de simulación estrenado en la Campus Party tenga continuidad

A. Salas

Online

Lengua materna

El debate existente desde antaño en referencia a la traducción de videojuegos al castellano llega inevitablemente al terreno de los multijugador masivos online, casi siempre en inglés. Con honrosas excepciones (*Guild Wars*, por ejemplo), la verdad es que el castellano es, por orden de importancia para las compañías, la cuarta lengua de referencia por detrás del inglés, francés y alemán. Más allá de consideraciones de orgullo patrio, estar fuera del podio implica una posición de desventaja.

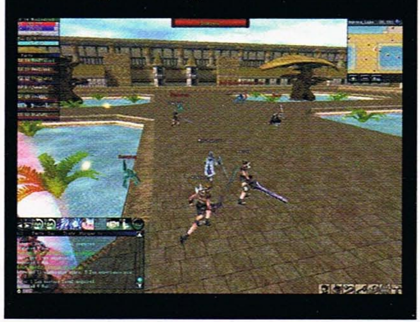
Por suerte, algún proyecto apunta al optimismo. *World of Warcraft* ha tomado dos iniciativas: la creación de un equipo de traducción al castellano y la puesta en marcha de un servidor exclusivamente español que se abrirá en el futuro. Y es que ya no basta con que existan dos servidores donde predominen los jugadores de habla hispana (uno de los cuales, Spinebreaker, ya se conoce como "Spainbreaker").

Como contrapartida, la perenne amenaza: muchos juegos ahora en desarrollo, como *The Lord of the Rings Online*, sólo contemplan el inglés como idioma. Pero, ¿rechazarán indefinidamente el potencial que podrían obtener traduciendo los textos al castellano? La excusa de los costes que supone traducir un juego queda obsoleta con este tipo de videojuegos, puesto que a diferencia de los títulos convencionales éstos reciben ingresos mensualmente y a la larga podrían cubrir los gastos con creces. Así pues, ¿estamos ante el comienzo de una nueva etapa? ¿O tendremos que hacernos oír aún más hasta que las compañías se den cuenta de que los usuarios de habla hispana son ya más que suficientes para justificar una traducción?

El apunte

■ ¡A LA CARGA!

Lo hemos dicho varias veces aquí y lo volvemos a repetir: jugar a un título online sin tener que pagar ni un céntimo es posible. Obviamente, no esperes encontrarte con juegos de la talla de *WoW*, pero sí con títulos que enganchan. Nuestro último descubrimiento es *Gate to Heavens*, un título de estilo manga en el que el modo PvP es el verdadero aliciente. Si te gustan este tipo de aguerridos juegos, puedes descargarlo en www.gth.com.my.



Muchos juegos online en desarrollo sólo contemplan el inglés como idioma

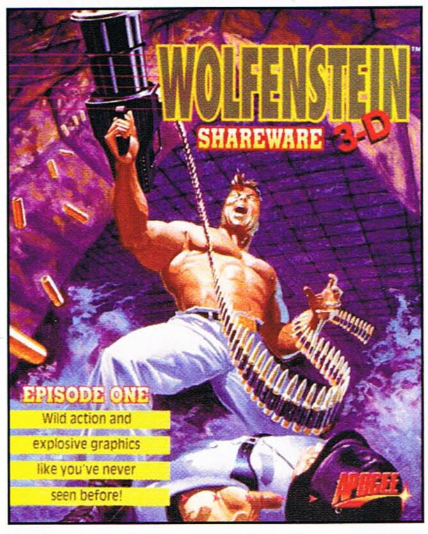
Juegos por episodios

Diversión en porciones

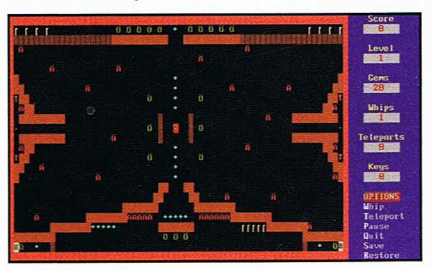
Han salido del **baúl de los recuerdos**. 20 años sin saber nada de ellos y los juegos por episodios no sólo regresan. Es que son **la última moda**. Internet y la banda ancha han ayudado a su resurrección. **Lo mejor está por venir**, porque el PC comienza **un nuevo capítulo**.

POR X. PITA

Lo nuevo saluda a lo viejo. Y es que el paso más reciente de la evolución de los juegos para PC, la distribución episódica de contenidos, viene de lejos. A finales de los años 80 Scott Miller, miembro de la editora Apogee, primitiva 3D Realms, publicaba los primeros juegos *shareware*; eran demos de larga duración incluidas en revistas del sector y que traían consigo un nivel completo. Títulos tan emblemáticos como *Kingdom of Kroz* en 1987, *Commander Keen* en 1990 y *Wolfenstein 3D* en 1992 fueron distribuidos de aquella forma. ¿La intención? Llegar al consumidor y convencerlo para comprarse el juego completo de la mejor manera posible: con hechos.



***Wolfenstein 3D* fue uno de los primeros juegos *shareware* al que le echamos las zarpas.**



***Kingdom of Kroz*, de Scott Miller, uno de los padres de los juegos por capítulos.**

Ya están aquí

Sea como sea, los juegos *shareware* han regresado. De otra guisa, pero son ellos. Además, y como es de ley, convenientemente actualizados. Recientemente, dos grandes estudios de desarrollo tomaron un camino similar al de Miller y compañía. Valve Software lanzó a principios de junio *Half-Life 2: Episode One* y hará lo propio con *Episode Two* en Navidad y *Episode Three* en la segunda mitad de 2007. Ritual Entertainment publicaba en mayo *SiN Episodes: Emergence*, que continuará su andanza con un par de entregas cada seis meses aproximadamente.

Por supuesto, las diferencias entre los lanzamientos de finales de los 80 y los que ven la luz en pleno siglo XXI son monstruosas. La principal disonancia, aparte de las dimensiones de la industria, es que la descarga de los primeros episodios no es gratuita. Adquirir *Episode One* requiere de una inversión de 19,95 euros, aunque los desarrolladores aplican una política de descuentos para aquellos que, por ejemplo, se hagan con las tres entregas.

Ni Valve ni Ritual son los únicos diseñadores dispuestos a experimentar con nuevas formas de distribución. Estudios como Telltale Games y Trilogy Studios trajinan con proyectos similares. Los primeros tratarán de resucitar la mítica saga *Sam & Max* (su primer capítulo, una aventura con innegable regusto a cómic, será lanzado en otoño) y los segundos se subirán al carro de la acción con la primera parte de un juego en primera persona, *Daybreakers*, previsto para comienzos de 2008.

La ventaja más inmediata de la distribución digital, y a la que apuntan todos los profesionales entrevistados, pasa por prescindir de terceros. Editoras o tiendas especializadas se quedan así en los márgenes del camino, desplazados por Internet, una herramienta de acceso inmediato que permite a los estudios eludir la inversión que supone duplicar discos, diseñar y manipular cajas y distribuir a las tiendas.

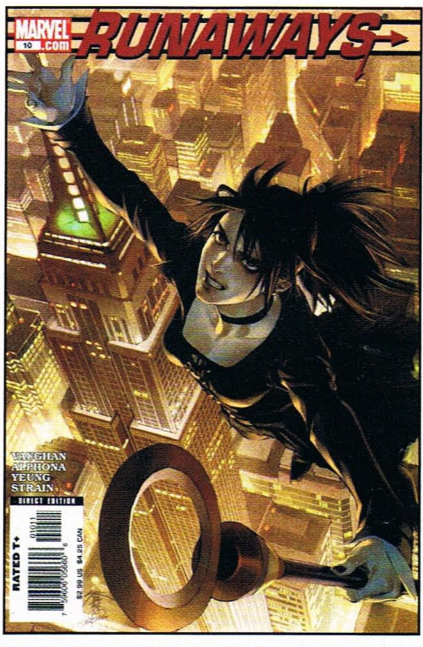
Gracias a inventos como el Steam de Valve un comprador puede utilizar la misma tarjeta de crédito para hacerse con juegos que corran bajo ese sistema. Tal es el caso de *Half-Life 2:*



to be



SiN Episodes: Emergence tendrá nuevo capítulo cada medio año.



El cómic ha utilizado con éxito las entregas seriadas desde siempre.

Episode One y *SiN Episodes: Emergence*, ambos disponibles vía Steam. "La distribución episódica nos ha permitido reconfigurar nuestro método de creación de juegos", afirma Gabe Newell, presidente de Valve Software. "Ahora podemos reducir los costes de producción y movernos con proyectos mucho más manejables. Al estar el presupuesto mucho más ajustado, las consecuencias de un hipotético fracaso son menores".

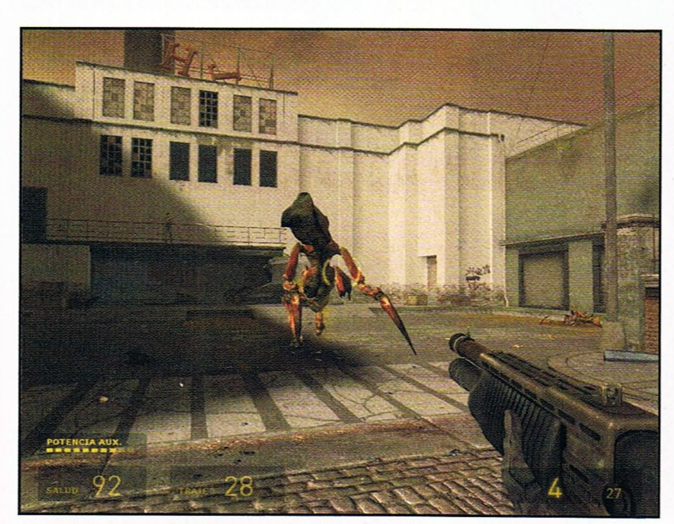
La distribución vía Internet permite a los estudios ahorrar una cantidad considerable de dinero

Dinero en el bolsillo

En términos meramente económicos, existe una importante diferencia entre lanzar un juego por vías tradicionales y hacerlo por capítulos a través de Internet. Hay que tener en cuenta que el coste total de un videojuego ha pasado de los 3 ó 5 millones de dólares de hace unos años a unos actuales 15 ó 20. Se trata de un proceso largo, al menos de dos años de duración, y en el que intervienen equipos que oscilan entre los 30 y 100 miembros. Dividir un juego en diferentes entregas y ahorrarse los gastos de distribución acarrea una serie de ventajas incuestionables. Tiempo, presupuesto y equipo se pueden reducir casi hasta la mitad. Además, el código con el que se construye la primera entrega se puede aprovechar para las siguientes, de modo que un equipo de 15 profesionales puede perfectamente tener listo el primer capítulo en menos de un año. "La distribución tradicional estaba matando la creatividad", opina Newell. "Con inversiones tan gigantescas nadie se atrevía a tomar riesgos", continúa, "lo que derivaba en secuelas y licencias de renombre". Según el presidente de Valve, la fórmula episódica mitiga el riesgo financiero "y permite la creación de proyectos mucho más innovadores y que son demandados por el público".

Conocer los gustos de la comunidad y actuar en consecuencia ya es posible. Desde Valve se afirma que en un par semanas recibieron dos millares de e-mails y, atención, se los leen todos, desde el primero hasta el último. Esto facilita una preciada información para trabajar en uno u otro sentido. "Antes recibíamos la opinión del público cuando el juego llegaba a las estanterías, cuando ya era demasiado tarde. Ahora tenemos una oportunidad única para mejorar el *Episode Two*" afirma Newell.

Tanto es así que Gabe Newell describe gráficamente *Episode One* como una "prueba" de lo que será *Episode Two* y *Episode Three*. Según Dan Connors, director de Telltale Games, las sugerencias de los jugadores también llegan con la



Una de las ventajas de la distribución digital es la reducción de costes.



Según Newell, *Episode One* permitirá optimizar los próximos episodios.

continued...



Series como *Lost* son el modelo a seguir para algunos profesionales del videojuego.

ENTREVISTA CON RICHARD "LEVELORD" GRAY

"CHARLES DICKENS YA PUBLICABA SUS NOVELAS POR EPISODIOS"

Este melenudo es una leyenda. Trabajó como diseñador de niveles (de ahí su peculiar apodo) de *Duke Nukem 3D* y *SiN* y fue cofundador de Ritual Entertainment. Actualmente Richard Gray está metido de lleno en la distribución digital de videojuegos. Nadie como él para aclararnos un poco más las cosas al respecto.

PC LIFE: ¿Por qué decidisteis distribuir lo nuevo de *SiN* por episodios?

RICHARD GRAY: Todas las circunstancias lo pedían a gritos. La mejora de las conexiones que permiten acceder a contenidos con un solo clic, la posibilidad de lanzar nuevos capítulos sin hacer esperar al público, etc.

PCL: Trabajaste con Scott Miller en 3D Realms y por aquel entonces lanzaron juegos *shareware*. ¿Miller fue una fuente de inspiración?

R.G.: Si te soy sincero, fue al final del desarrollo de *Emergence* cuando me di cuenta de las similitudes de nuestro trabajo y el modelo *shareware* de Miller. Así que no, no ha sido una influencia, al menos directa, pero sí es cierto que su genio es incuestionable y que ha sido un visionario.

PCL: Hablando de inspiración... ¿Hasta qué punto son *Alias, 24* o *Perdidos* modelos a seguir?

R.G.: Son buenos ejemplos de lo que queremos conseguir: cada episodio es un paquete de una hora de entretenimiento sólido y que además va desarrollando una historia. Pero nosotros no podemos sacar un episodio cada semana. Nuestra frecuencia es semestral.

PCL: ¿Cuáles son las ventajas de la distribución por episodios?

R.G.: Es un buen modelo para contar historias. Tanto los medios escritos (revistas, cómics, libros) como los audiovisuales (televisión, cine) lo han utilizado con éxito. Ofrece un contacto directo con la audiencia, favorece la creatividad y ahorra gastos. Aunque tampoco es nada nuevo. Charles Dickens publicaba sus novelas por episodios que después eran recopilados en un solo volumen. Sus lectores eran reacios a pagar por un libro entero, pero sí lo hacían por porciones más pequeñas y baratas. Creo que es lo mismo que pasa con muchos jugadores.

versión en tiendas, pero desde luego "no de una forma tan rápida". Y recalca: "Con *Bone* hemos recibido infinidad de buenas ideas". Richard "Levelord" Gray, de Ritual Entertainment dice: "Seguimos puntualmente todos los foros en los que se habla del juego y nos aprovechamos de que los jugadores suelen ser gente que opina mucho y, generalmente, bien". Según el cofundador de Ritual Entertainment, la presencia en Internet no sólo mejora el trabajo futuro al tener presentes las críticas, sino que a la larga "el boca a boca resulta la mejor forma de marketing".

Más allá de eso, este tipo de juegos permite a los diseñadores producir contenidos con mayor frecuencia. Este detalle es especialmente importante para Richard Gray dado que los jugadores "no quieren esperar dos años por su saga favorita, la quieren ya". Visto así, lanzar un tercio del juego cada seis meses parece una buena solución.

Gray sabe de lo que habla. Es un veterano de la distribución episódica que trabajó con Scott Miller en 3D Realms a principios de los 90 desarrollando la serie *Duke Nukem*. Su experiencia y la mejora de la tecnología, con la banda ancha a la cabeza, fueron los motivos por los que se decidió a rescatar el contenido digital.

TRAS LOS PASOS DE LA TELE

La televisión y el considerable éxito de las nuevas series norteamericanas como *Perdidos*, *24*, *Alias* o *Prison Break* se perfila como la gran fuente de inspiración para los diseñadores empeñados en lanzar sus juegos desde vías alternativas. Trilogy Studios ha decidido imitar a la industria televisiva con su juego de acción *Daybreakers*. Según el presidente de la compañía, Richard Giolito, "en la televisión se elabora un episodio piloto que se hace llegar al espectador. Si la respuesta es positiva, la serie sigue adelante y se producen más episodios". Partiendo de esa base, Trilogy pretende lanzar pequeños bocados de su juego con cierta frecuencia y así "estar en contacto con los usuarios que nos dirán qué les gusta y qué no". Giolito, igual que Newell, Gray o Connors, tiene claro que la opinión de los usuarios servirá para "afinar la propuesta e ir lanzando episodios mejores cada mes".

SiN también se mira en el espejo catódico, concretamente en *24*: cada episodio termina con la acción en su máximo apogeo, lo que garantiza, al menos a priori, la atención del jugador para la siguiente entrega.

Independientemente de los préstamos narrativos, la televisión también es un modelo a



Según Richard Gray, los juegos por episodios favorecen el contacto con los usuarios.







Creadores como Naoki Urusawa son maestros del ritmo por capítulos.



***Bone*, uno de los primeros juegos por capítulos de la nueva hornada.**

El modelo de las series televisivas es una fuente de inspiración para los juegos por episodios



La continuación de *Sam & Max* se distribuirá exclusivamente vía Internet.

seguir a la hora de explotar el supuesto éxito de una saga. Como dice Richard Gray, "tendremos la oportunidad de hacer *spin-offs*", es decir, juegos protagonizados en solitario por algún personaje que haya participado en el original. Igual que la serie *Angel*, consecuencia directa de *Buffy Cazavampiros*, Gray no descarta que "si a muchos usuarios les gusta un personaje podríamos dedicarle un juego en exclusiva".

Aunque las declaraciones de los desarrolladores vayan siempre salpicadas de una dosis generosa de optimismo, lo cierto es que todavía no está del todo clara la evolución de la distribución digital ni su influencia sobre métodos más tradicionales. José Antonio Muñoz-Díaz Calero, de Take Two, no duda de las ventajas de la distribución digital pero, tal y como dice, "la distribución física permite disfrutar de ediciones de coleccionista, además de que en países como España, en el que las conexiones no son punteras, se llega a una mayor cantidad de público con los métodos de toda la vida".

El propio Muñoz-Díaz dibuja un futuro con un mercado en el que convivirán sin problemas los contenidos digitales y los físicos. Michel Pole, director de Trilogy, apunta en una dirección similar: "No creo que lo digital vaya a sustituir a lo físico. Creo que ambas tendencias se complementarán". Y añade: "Mientras que el contenido vía Internet seguirá creciendo a un ritmo acelerado, los juegos disponibles en tiendas continuarán teniendo una importante porción del mercado y servirán como herramienta de marketing al juego digital".

Por su parte, Juan Díaz Bustamente, de Friendware, no descarta que lo digital tome el relevo de lo físico, aunque cree que "para ello faltan aún muchos años ". Según Bustamante, "esta forma de distribución tiene un futuro muy interesante. A medida que las conexiones a Internet sean más accesibles, sencillas y rápidas veremos más gente accediendo a contenidos de ocio a través de la Red".

Gabe Newell, por su parte, ve la situación actual de los juegos por episodios como una especie de experimento que servirá para determinar qué tipo de contenido funciona mejor. "Nosotros nos hemos decantado por Steam. Será interesante ver qué hacen otras compañías". Está claro: la relación simbiótica entre la Red y el videojuego vive una nueva etapa. Veremos dónde nos lleva.



TITAN QUEST

Ir repartiendo **leñazos por el mundo antiguo** parece hasta fácil. Saber **cómo y**, sobre todo, **con qué objetos y poderes** no lo es tanto. Básicamente porque dependerá del enemigo. ¿Tarea titánica? Bah, **no habrá monstruo que se te resista** con nuestros consejos.

CONSEJOS GENERALES

Al 100 por 100

Sé franco (en minúscula, por favor) y haz memoria. Has completado docenas de aventuras en las que el objetivo se centraba en una sola reliquia importante. Un solo objeto que te obsesionó hasta tal punto que te despertaste sudoroso más de una noche preguntándote: "¿pero por qué tanta obsesión? ¡Sólo es una cosa!" En el mundo de *Titan Quest* esto no ocurre. Los objetos espectaculares se cuentan por docenas. Lo que no cambia es que tienes que buscarlos concienzudamente. No desprecies ningún cofre, por humilde que parezca. Cuanto más explores, más enemigos encontrarás y más experiencia obtendrás, lo que a su vez te hará más poderoso. Conclusión: no dejes de visitar ni un solo rincón. Eso sí, no lleves esto hasta el extremo de que te impida disfrutar del ritmo fluido del juego.



Bueyes y palominos

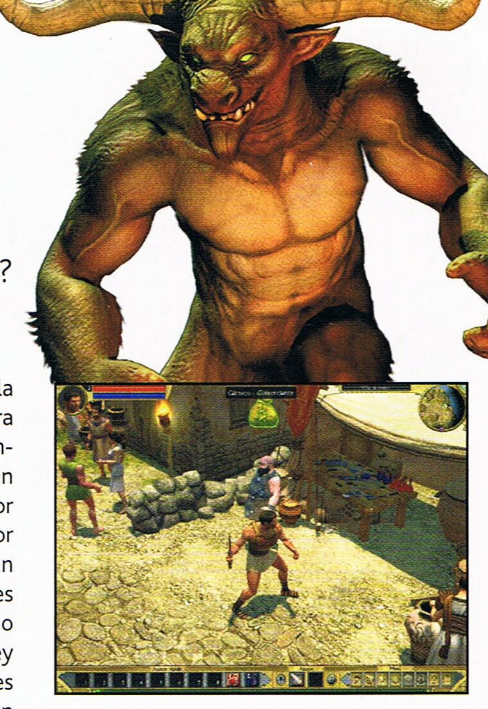
La de chatarrero es una profesión interesante y digna, pero no casa con la idea del rol frenético. Vas a ver miles de objetos que puedes recoger, pero nadie te obligará a hacerlo. Apréndete el código de colores (gris claro los que están rotos, dorados los mágicos…) e imponte una sencilla regla: tu inventario tiene un espacio limitado, por lo tanto, los objetos deben tener una categoría mínima para ocuparlo. Valora especialmente los dijes, las reliquias y las piezas que forman conjuntos (el escudo de la Panoplia Tebana, el brazal de la Armadura Laberíntica…). Nunca sabes cuándo encontrarás los elementos que te permitirán completarlos, lo que multiplicará su valor y utilidad. No te preocupes demasiado por el comercio, ganarás más vendiendo un puñado de objetos caros que con montones de trastos baratos… Ya conoces el dicho acerca de los excrementos de un buey respecto a cien palominos, si nos permites la vulgaridad. De todos modos, ten en cuenta que, por ejemplo, un solo bastón ocupa el mismo espacio que seis anillos cuya venta combinada podría reportarte mayores beneficios. Y son más fáciles de recolocar en el inventario.

Urgencias

Combatir hordas de monstruos cuando no te quedan pociones es tan emocionante como suicida. Fíjate una cantidad de control (ejemplo: no abandonar una tienda sin diez pociones de curación y otras tantas de energía en las primeras fases y veinte de cada en las últimas) y un límite de vigilancia (dos o tres) que te indique cuándo debes dejar el campo de batalla y teletransportarte a un lugar con tiendas. Haz lo mismo cuando ya no puedas llevar más carga.

Juego de equipo

Todos tenemos en mente un equipo de fútbol que lleva varios años fichando galácticos y no gana nada. ¿Su problema? Falta de armonía. Un equipo con sinergia es mucho más que la suma de sus individualidades. Aplícate el cuento a la hora de equiparte y escoger habilidades. Si eres un piromante siempre te vendrán mejor los objetos que potencien los daños por fuego por muy valiosos y poderosos que sean otros más apropiados para otras escuelas. Igualmente, ten en cuenta tu inventario a la hora de subir de nivel. El mejor lugar para decidir son las tiendas, a las que siempre debes acudir con los poderes continuos que proporcionan los modificadores activados acordes a tu clase. Antes de vender nada, experimenta con las posesiones que más te seduzcan y observa cómo influyen en tus estadísticas.



Especialmente recomendable en cuanto a las armas es prestar atención al número de daños por segundo. Después ve vendiendo lo que no interese y prueba lo mejor del surtido del comerciante. Si no te convence algo se lo revendes por el mismo precio y asunto zanjado. Recuerda que el armamento que produce daños durante unos segundos suele ser más práctico que el que sólo daña en el momento del golpe. La razón es que en los enfrentamientos multitudinarios puedes ocuparte de otros enemigos, mientras tus primeras víctimas se mueren paulatinamente. Por otro lado, los modificadores porcentuales son más beneficiosos a medio plazo, salvo que encuentres uno de cantidad fija realmente suculento.

A cada uno lo suyo

Sí, Confucio lo tenía muy claro, "conócete a ti mismo", pero otro sabio, Valdano, se dio cuenta en su día de que "no hay rival pequeño". Analiza a tus enemigos y aprende de cada enfrentamiento. Te darás cuenta de que los zombis, por ejemplo, son lentos y mortales por las toxinas que emanan. Solución: atácalos a distancia, al igual que a los arqueros y magos. Hay varias razones para dar prioridad a los rivales que te atacan



desde lejos. Primero: producen gran cantidad de daños, especialmente los magos. Segundo: cuando te rodee la infantería enemiga podrías tener dificultades para moverte (menos mal que hay poderes de daño radial) y te encontrarías en mitad de un fuego cruzado. Tercero: algunos, especialmente los líderes, tienen la mala costumbre de lanzarte encantamientos o montar máquinas automáticas. Cuarto, los que aprovechan la distancia dan verdadera inquina. Ojo, no estamos despreciando las armas blancas y contundentes, pues su velocidad y versatilidad es fabulosa; lo mejor será que lleves alguna en una equipación y un bastón o un arco en la otra. Observa también las inmunidades y debilidades de cada criatura.

MAESTRÍAS Y HABILIDADES

¿Qué determina tu clase? Pues la combinación de dos de estas maestrías, así que elige pensando en que se complementen entre ellas. Por ejemplo, unir tierra y naturaleza te convierte en un Invocador tan capaz de devastar como de curar.

Tormenta

¿Te gustaría emular a Halle Berry en el papel de Ororo Munroe y dominar los elementos? Pues ésta es la tuya: el hielo y los rayos te obedecen, así que aprovéchate de tu versatilidad a la hora de ralentizar a los enemigos. Imprescindible el Nimbo Tormentoso para potenciar las armas. Puedes usar la Ráfaga y sus derivados para hacer torpes y vulnerables a tus adversarios, y el Rompehechizos para darle la vuelta a situaciones desagradables.

Tierra

En *Magic* ésta sería la baraja roja: daño directo con fuego. El Encantamiento de Tierra es el equivalente flamígero del Nimbo Tormentoso, así que úsalo sin



miedo a errar. El Morador del Núcleo es muy poderoso, atrae la atención del enemigo y en definitiva te ahorra la mitad del trabajo.

Guerra

Básicamente sirve para potenciar los daños físicos. Combínala con Defensa y obtendrás un completo guerrero que se abre camino por la fuerza del acero, pero a cambio no podrás disfrutar de uno de sus puntos fuertes: la Doble Arma, por eso has de pensártelo bien. Destaca el Cuerno ancestral, que permite invocar varias criaturas simultáneamente.

Espiritual

En *Magic* sería la tenebrosa y retorcida baraja negra. Ideal para usar con bastones mágicos, es la maestría de los vampiros, pues varias de sus habilidades (como Drenar vida) sirven para robarle vitalidad a los rivales en tu beneficio. El brutal Rey espectro te ayudará en esta tarea. Esclavizar espíritu permite poseer enemigos temporalmente.



Astucia

Para jugadores exquisitos aficionados a las armas blancas. Es tan devastadora contra adversarios individuales como vulnerable contra hordas, así que combínala con mucho cuidado. Su especialidad son las trampas y los daños por herida sangrante y veneno. Arma venenosa es imprescindible, como equivalente de Nimbo tormentoso y Encantamiento de Tierra que es. Cuchillo arrojadizo es muy práctica para no tener que cambiar de arma.

Caza

Tiene las habilidades ideales para usar arcos y lanzas. Un ejemplo es Atrapar y derivados, que inmovilizan y dañan; o, también, Cebo para monstruos. Remedio herbal es su mejor opción para curarse.

Naturaleza

Corazón de roble (añade mucha vitalidad y capacidad de regeneración) y Brezo protector (crea zonas de seguridad) hacen de ésta una maestría defensiva, aunque también sirve para crear Plagas asoladoras.



Defensa

Tenla en cuenta si te gusta usar escudo. Reunir posee una regeneración de vitalidad grandísima, pero esta maestría es muy sosa si no se combina bien y no se utiliza la Forma de Coloso (¿quieres ser Godzilla?).



CIVCITY: ROMA

Roma **da mucho juego**. Tanto que a uno le queda una duda: ¿entretiene tanto **gobernar un Imperio**? A Bush se le ve muy relajado y es que los imperios de ahora no tienen nada que ver con los de antes. En este juego vas a tener que **ganarte el pan**… y el circo.



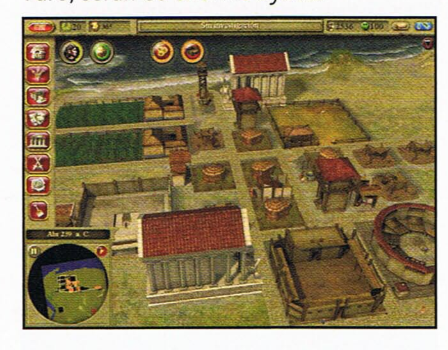
Plan urbanístico

En el modo Campaña deberás jugar con la misma ciudad durante más de un escenario. Es por eso que te recomendamos anticiparte a los hechos y dejar espacios libres de terreno en previsión de futuras construcciones. Dicho de otro modo, no construyas muchas casas y comercios u otras estructuras juntas, ya que limitarás su acceso a futuros edificios al no haber terreno edificable. Posteriormente, cuando las viviendas evolucionen, podrás integrarlas en una tienda para hacer un edificio único de dos plantas y colocarlo en cualquier parte de la ciudad. En los espacios que queden libres edifica más casas, ya que, si la vivienda anterior ha subido de nivel, la nueva también lo hará. Ten en cuenta también que debes colocar cerca los comercios de los almacenes y, a ser posible, mejorar las carreteras tan pronto como sea posible para conseguir más presteza.



Civilización al poder

Incrementar el nivel de civilización de tu poblado no es tarea fácil, ya que intervienen muchos factores. No en vano se trata de uno de los puntos problemáticos del juego. Como consejo general, has de saber que debes mantener un buen equilibrio dentro de tu ciudad, pero eso es más fácil de aconsejar que de cumplir, ya que siempre puedes flaquear en algunos puntos clave. Por ello debes prestar especial atención a los templos grandes, una de las mejores formas de mantener alto el listón. Ocupan más espacio, pero son necesarios. Intenta también tener un buen abanico de posibilidades de ocio, desde plazas con músicos hasta circos (consulta la tabla del manual para saber qué tipo de gladiadores y fieras pueden luchar entre sí para programar los juegos). La salud también es importante, así como la limpieza. Por último, las maravillas, como el Faro, serán de enorme ayuda.



Oda a la sabiduría

La investigación es uno de los pilares clave en los que se basará el progreso de tu urbe romana. Siempre que dispongas de recursos suficientes, debes iniciar investigaciones que te permitan sacar más provecho a tus industrias y aumentar la felicidad de tu plebe. Intenta empezar siempre aprendiendo el alfabeto, de modo que cada nueva investigación progrese un 10% más rápido. A partir de ahí lo ideal es que elijas las materias en un orden consecuente con las necesidades de la gente. Es decir, empieza con ganadería, sigue con la agricultura, etc. No olvides tampoco las mejoras que incrementarán permanentemente la felicidad, como Legislación o Matrimonio, y reserva las que te otorgan bonificaciones temporales para situaciones de emergencia.



Bueno, bonito, barato

El comercio es uno de los puntos quizá más obviados del juego, cuando en realidad se le puede sacar mucho jugo. Investiga las rutas comerciales en cuanto puedas y construye mercados con los que iniciar el comercio más allá de tus murallas. Si puedes, levanta un mercado para cada tipo de mercancía que puedas exportar, así como otros adicionales para mercancías importadas. Si tienes mucho excedente, vende, pero no te entusiasmes demasiado o te quedarás sin materia prima. Del mismo modo, puedes empezar comprando mucho si careces totalmente de algún bien. Eso sí, actúa con cautela o acabarás con tus almacenes rebosando mercaderías, además de quedarte sin espacio y con un excedente acumulado difícil de consumir.



Trucos

No existen trucos propiamente dichos para *CivCity: Roma*, pero puedes acceder a sus archivos de configuración y retocar ciertos elementos que te harán más llevadera tu vida como gobernador. Recuerda que antes de realizar cualquier cambio en un archivo debes realizar siempre una copia de seguridad. Hecho esto, busca dentro del directorio principal el archivo "HomeRequirements.csv" y ábrelo con el Bloc de notas. Allí verás los requerimientos que cada casa necesita para evolucionar. Sólo tienes que cambiar los diferentes valores que aparecen para modificar la dificultad . De paso, podrás alterar los impuestos que recibes de cada una de ellas. Estos retoques vendrían a ser algo así como un truco de dinero ilimitado. También puedes editar el archivo "Commodities.csv" añadiendo un "0" al final de los diferentes valores. Esto aumentará la duración de tus materias primas.

PREY

Pulsa las teclas **Ctrl.** + **Alt** + **°** (al lado del **1**) para acceder a la consola. Después, introduce cualquiera de los siguientes códigos.

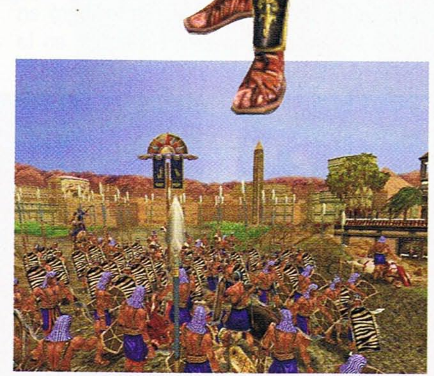
God	Modo Dios
Give all	Lo consigues todo
Notarget	Los enemigos no te ven
Noclip	Puedes traspasar paredes
Givehealth	Consigues salud
Giveammo	Consigues munición



RISE & FALL: LA CAÍDA DE LOS IMPERIOS

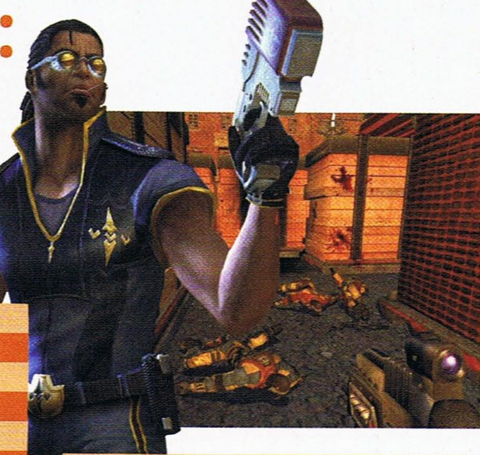
Pulsa **Enter** para abrir la consola y después escribe cualquiera de los siguientes códigos.

win	Victoria en campaña o modo Escaramuza
olympus	Máximo de oro, madera, gloria y estamina
help	Crear cinco trabajadores



SIN EPISODES: EMERGENCE

Pulsa la tecla **°** (al lado del **1**) para acceder a la consola. Escribe **sv_cheats 1** e introduce cualquiera de los siguientes códigos.



impulse 101	Todas las armas y munición
god	Modo Dios
health X	Proporciona X de salud
hurtme X	Produce X de daño
notarget	Los enemigos te ignoran
noclip	Traspasar paredes
ai_disable	Desactiva la IA de los enemigos
buddha	Sufres daño pero no mueres
mat_wireframe 1	Ves a través de los muros
r_modelwireframedecal 1	Dañas a los enemigos a través de los muros
sv_noclipduringpause 1	Traspasas paredes con el juego pausado
sv_infinite_aux_power 1	Energía auxiliar al máximo
undie	Salud al máximo después de morir

CITY LIFE

Pulsa las teclas **Ctrl.** + **Alt** + **°** (al lado del **1**) para acceder a la consola. Después, introduce cualquiera de los siguientes códigos.

Unlock All Districts	Desbloquea todos los escenarios
Number6	Desbloquea todas las estructuras
Midas	Añade 100.000.000 a tus arcas
richgirl	Añade 100.000 a tus arcas
Concordia	Toda la población en paz

OUTRUN 2006

Accede a la pantalla **Elegir licencia**, crea una, introduce cualquiera de los siguientes códigos como nombre y pulsa **Enter**.

ENTIRETY	Todo desbloqueado
MILESANDMILES	Añade 1.000.000 de dinero

SUPREME RULER 2010

Pulsa **Enter** y escribe cualquiera de los siguientes códigos. Para que tengan efecto, pulsa **Enter** de nuevo.

cheat georgew	Añade 10.000 dólares
cheat instantwin	Ganas en el escenario actual
cheat allunit	Produces o entrenas todas las unidades
cheat allowcheats	Activas todos los trucos
cheat maxstat	Consigues satélites
cheat endday	Avanzas días
cheat shelovesme	El Mercado Mundial tiene un 0% de relaciones contigo
cheat shelovesmenot	El Mercado Mundial tiene un 100% de relaciones contigo
cheat satellite	Envías un satélite de reconocimiento
cheat onedaybuild	Creas todas las unidades al día siguiente

Navegar en trasantlático

Campus Party 2006

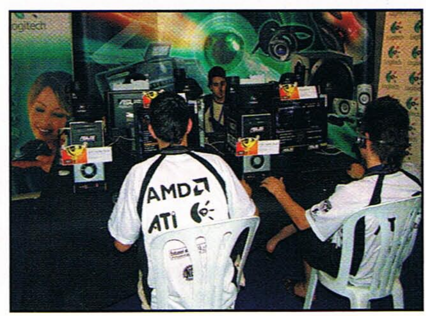
Dos cifras hablan por sí solas respecto a la envergadura de la exitosa última edición de la Campus Party. Por un lado, 6.900 asistentes que, durante siete días, pudieron llevar a cabo diferentes actividades relacionadas con la tecnología y el software. Por el otro, los 3,7 GB de ancho de banda que proporcionó Telefónica, el mayor de la historia en un evento en nuestro país.

Dos pabellones albergaron en la Feria de Valencia las actividades principales de la fiesta cibernética. En la llamada Área Juegos se llevaron a cabo competiciones tanto en títulos de PC como de consola. 60 equipos, bautizados con el nombre de Power Gaming Machine, estaban dispuestos en la "Stadium Asus" para albergar las partidas de la World GameMaster Tournament (WGT). *Counter Strike 1.6*, *FIFA 06*, *Quake 4*, *Warcraft III* y *Need For Speed: Most Wanted* fueron los juegos escogidos para el torneo. No faltaron premios y equipos profesionales como los X6tence.AMD, que retaron a los campuseros en la zona de Ocio.

Además, se realizaron talleres, conferencias y presentaciones. De estas últimas destacaron las de *Flight Simulator X*, *World of Warcraft: The Burning Crusade*, *Battlefield 2142* y *Crysis*.

El *modding* también tuvo sus minutos de gloria con taller propio incluido. Así que fue posible apreciar las habilidades de algunos participantes a la hora de convertir un ordenador en una obra de arte. En esta sección se batió el récord de España de superpi. La apuesta consiste en calcular un millón de decimales del número pi en el menor tiempo posible. La máquina vencedora lo logró en 10,98 segundos. Una semana antes, en la Euskal Party, se había situado el récord en 12 segundos. Algunos participantes incluso recurrieron a trucos como aplicar hielo seco al procesador para optar al primer puesto.

Un año más Valencia se convirtió en el punto de reunión de internautas, jugadores informáticos y apasionados del PC. ¿Te perderás la próxima cita?



Los X6tence.AMD retaron a los campuseros en el stand de Logitech.



Dos pabellones albergaron a los "campuseros" y sus ordenadores.



Una lesión en la pierna no es excusa para perderse el evento.

¡Que viene la caballería!

Archlord ROL

Poco a poco vamos conociendo más detalles sobre una de las grandes apuestas en el terreno online de Codemasters: *Archlord*. Recientemente se dieron a conocer los detalles de su sistema de suscripción a través de paquetes, bautizado como PayPLUS, que incluirán tiempo de juego y créditos canjeables por objetos especiales (que no se pueden conseguir de otro modo), así como otras bonificaciones. Entre éstas se incluirán hechizos de teletransporte y mejoras de salud.

Por otra parte, también se han dado a conocer las diferentes monturas sobre las que cabalgarán orcos, humanos y elfos lunares. Mientras que los primeros montarán poderosos rinocerontes de batalla, los segundos cabalgarán sobre esculturales corceles. Los elfos lunares contarán con leones místicos.



Los leones místicos sirven de montura a los elfos lunares.

Entre las sombras

Guild Wars: Nightfall ROL

Aún estamos relamiéndonos con las novedades que aportaba *Factions* al mundo de *Guild Wars* y ya tenemos el anuncio oficial del nuevo episodio de esta popular saga. Bajo el título de *Nightfall*, esta nueva entrega ofrecerá dos nuevas profesiones: el derviche, un guerrero sagrado armado con una guadaña, y el parangón, un ángel guardián de los habitantes de Elona, el nuevo continente en el que se desarrollará la acción. Éste se divide en tres grandes provincias: la isla de Istan, la provincia militar de Kourna y las vastas tierras del norte.

En *Guild Wars Nightfall*, Elona ha sucumbido ante la sombra de un dios funesto y desterrado. Su pueblo, enfrentado a la desolación de un reino infernal que avanza sin tregua, más que un héroe que les salve necesita un líder que les guíe ante la inminente llegada del anochecer.

A mediados de este mes de septiembre aparecerá una edición especial que permitirá disfrutar de un adelanto de *Nightfall*, además de contar con diversos extras como bocetos, objetos exclusivos o su banda sonora, entre otros.

Por otra parte, NCsoft ha puesto en marcha su tienda online, a la que podrás acceder desde el mismo juego. En ella se ofertan desde juegos hasta huecos para crear nuevos personajes, una de las peticiones más demandadas por el público





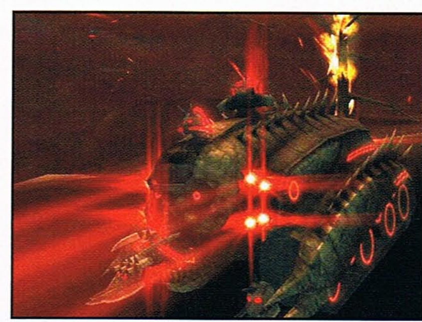
NUEVO RENACER

Chronicle 5: Oath of Blood es una nueva expansión gratuita de aparición inminente que no sólo aporta nuevos elementos y territorios, sino que remozará el juego en gran medida. Por citar algunos ejemplos, los cazadores solitarios tendrán una mejor experiencia de juego, se revitalizará el sistema de clanes y los combates PvP ganarán en atractivo.



RUGEN LOS MOTORES

Auto Assault ha experimentado una nueva actualización. Ha sido bautizada con el prosaico título de Update 2 y añade nuevos y variados contenidos que mejoran ampliamente la experiencia. Entre las novedades encontrarás dos mapas, más de 20 nuevas misiones en Ground Zero y el escalofriante set Battlemaster, compuesto por poderosos complementos para tu vehículo.



ACTUALIDAD

CLANES, TRIBUS Y COFRADÍAS

PÁJAROS DE BARRO



Si andas tras un clan para *Counter Strike: Source*, los Pájaros de Barro pueden ser el grupo que buscas. Con el buen rollo por bandera, este clan cuenta con dos servidores públicos a su disposición. Actualmente son 21 miembros, pero han abierto un proceso de reclutamiento para todo aquel que quiera pertenecer a un clan serio. Si te interesa, pásate por su foro.

www.pajarosdebarro.com

CLAN AJE



El Clan AJE es una de esas comunidades a las que le gusta la variedad. La acción es su género favorito y dentro de sus obras predilectas encontramos títulos como *Delta Force: Black Hawk Down*, *SWAT 4* o *Call of Duty 2*. Incluso están haciendo sus pinitos en *Lineage II*. Si quieres pasarlo bien jugando, entra en su foro y pregunta cómo hacerte miembro.

www.clanaje.com

CLAN REO



Los roleros de pro saben que uno de los mejores clanes que se pueden encontrar en la Red es precisamente éste, el Clan REO. Con una larga trayectoria que les ha valido una más que merecida buena reputación, actualmente siguen en activo participando en todo tipo de juegos, sean o no multijugador masivo online. Visitar su web es más que recomendable para los amantes de los juegos de rol en general.

www.clanreo.net

Esta sección es vuestra. Si formas parte de algún clan o grupo de juego online y quieres darlo a conocer, envíanos vuestro logo y un pequeño texto sobre el clan a pclife@ed-aurum.com.

PLANETA MOD

Los mods más populares

El verano no sólo es época de helados y tablas de surf, también es una época muy prolífica en lo que a mods se refiere. Pero lo mejor es que lo veas con tus propios ojos. Adelante, las novedades.

ACCIÓN

1	▲	Half-Life 2: SMOD Half-Life 2	★★★★★
2	▲	Battlefield: Apocalypse Battlefield 2	★★★★★
3	▼	Alien Swarm Unreal Tournament 2004	★★★★★
4	▲	Mistake of Pythagoras Half-Life 2	★★★★☆
5	▲	StarGate BFM Battlefield 1942	★★★★☆
6	▼	Causality Effect Half-Life 2	★★★★☆
7	▲	Imperials! Jedi Knight: Jedi Academy	★★★★☆
8	▲	Heaven of Relics Unreal Tournament 2004	★★★★☆
9	►	Killing Floor Unreal Tournament 2004	★★★★☆
10	▲	Red Doom Red Faction	★★★★☆
11	▼	Trench WarFare Medal of Honor: Pacific Assault	★★★★☆
12	▲	GTA Rumble GTA: San Andreas	★★★☆☆
13	▲	Doomming Doom 3	★★★☆☆
14	▲	Shattered Oasis Unreal Tournament 2004	★★★☆☆
15	▲	Sands of War Half-Life 2	★★★☆☆

ROL

1	▲	Artful Thievery The Elder Scrolls IV: Oblivion	★★★★☆
2	▼	Ultima V: Lazarus Dungeon Siege	★★★★☆
3	▲	Adventurers: Oblivion The Elder Scrolls III: Morrowind	★★★★☆
4	▲	Battle for Elements Diablo II	★★★★☆
5	►	XTS Theme Freelancer	★★★★☆

ESTRATEGIA

1	▲	Terrae Expugnandae Rome: Total War	★★★★☆
2	▼	World War 2 Rise of Nations: Thrones and Patriots	★★★★☆
3	▲	HomeWorld CMM Homeworld 2	★★★★☆
4	▼	Tech Level Mod Command & Conquer: Generals	★★★★☆
5	▲	Purple Alert Red Alert 2	★★★☆☆



MOD DEL MES

GÉNERO: Acción **JUEGO:** Half-Life 2 **WEB:** www.geocities.jp/faster_down/smod_bak

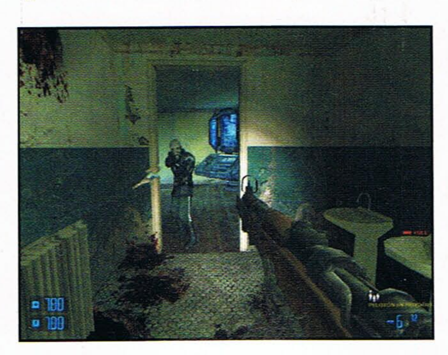
HALF-LIFE 2: SMOD

Armado hasta los dientes

El mod destacado de este mes ha recorrido un largo camino hasta llegar a nosotros. Claro que viene nada más y nada menos que desde Japón. Y podría decirse que *Half-Life 2: Smod*, que así se llama, presenta tantas similitudes como diferencias con el juego original. Aunque apenas cambia el transcurso del modo historia, sí que le añade tantas opciones de jugabilidad y enemigos inéditos que la experiencia cambia por completo. Quizá su aspecto más destacable sea la presencia de un modo "tiempo bala", que hace que puedas esquivar las balas al tiempo que se producen momentos de gran espectacularidad como en *Matrix*. Pero esto no es todo, amigos.

Arsenal repleto

El otro aspecto diferencial de *Smod* es la gran variedad de armas disponibles. Éstas van desde fusiles y subfusiles reales, como el AK-47, la M3 "Grease Gun" o el fusil de francotirador Dragunov hasta otro tipo de armas que van desde lo fantasioso a lo hilarante. Sin ir más lejos, puedes usar desde armas láser (y hacer que tus enemigos o compañeros las usen también), la Gauss Gun de *Half-Life* o la pistola de Alyx hasta armas tan disparatadas como una PSP que lanza discos UMD explosivos, una pistola de bengalas o una pala que hará las delicias de los fans de *Postal 2*.



Además, se han rediseñado algunos niveles de la campaña y los enemigos ahora pueden salir en mayor cantidad y desde cualquier parte. En cuanto a los enemigos, los Combine pueden llevar escudos o armaduras especiales. Para rematar la faena, se han remozado algunos aspectos visuales, como los impactos de bala o las explosiones.

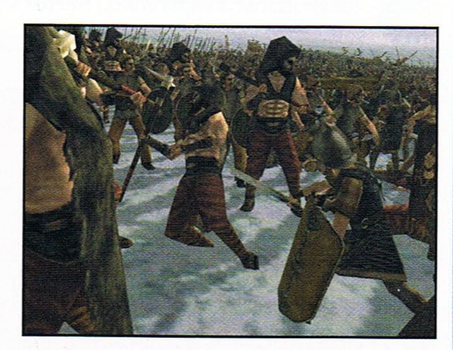
Para descargar este mod dírígete a su web (en japonés) y desciende por la página hasta encontrar una lista de archivos que puedes descargar. Escoge la última versión del mod, que debería estar en el primer lugar de la lista. Una vez descargado, ejecuta el instalador. Hecho esto podrás ejecutarlo normalmente desde Steam. También te recomendamos que le eches un vistazo a vergeh.livejournal.com para ver las posibles configuraciones de la consola y personalizar el juego a tu gusto.



▮ GÉNERO: Estrategia ▮ JUEGO: Rome: Total War ▮ WEB: te.modnet.info

TERRAE EXPUGNANDAE

Por la gloria de Roma



Muchos de los mods que aparecen para *Rome: Total War* intentan dotar al título original del realismo que a menudo se echa de menos. *Terrae Expugnandae*, la modificación de la que ahora hablamos, no persigue ese objetivo y su única meta es mejorar la jugabilidad. Para empezar, no hay Senado (aunque sus cargos permanecen, aportando bonificaciones a tus personajes) y Roma es una única facción en lugar de las tres del original. Por otra parte, los ejércitos son algo más inteligentes y las batallas han ganado en duración y diversión. Además hay nuevos *skins* para casi todas las unidades, que ahora podrás poner bajo las órdenes de experimentados generales contratados. Los bárbaros, por su parte, cobran más protagonismo y son capaces de construir ciudades.

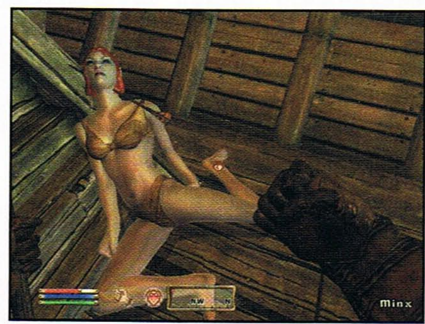
Por último, debes saber que este mod está preparado para funcionar únicamente bajo la versión 1.5 de *Rome: Total War* y que no podrás usar partidas guardadas del juego original. Avisado quedas.

★★★★☆

▮ GÉNERO: Rol ▮ JUEGO: The Elder Scrolls IV: Oblivion ▮ WEB: www.tessource.net/files/cache/4240.html

ARTFUL THIEVERY

Amigo de lo ajeno



Si las cosas se ponen feas, quizá tengas que recurrir a métodos más radicales.



Los que hayan jugado a *Oblivion* y hayan optado por la vil senda del ladrón habrán comprobado que, pese a lo atractivo que pueda parecer saquear al personal cual protagonista de la saga *Thief*, la realidad puede ser muy diferente. Y es que el botín que puedas obtener al adentrarte en una propiedad privada no siempre recompensa el esfuerzo realizado para llegar hasta él. Vamos, que a nadie le gusta pasarse 15 minutos evitando ser descubierto para llevarse sólo unas piezas de tela y alguna que otra poción.

Por eso se ha creado *Artful Thievery*, un mod que aumenta el número de objetos que encontrarás en las casas, así como la cantidad de oro que te espera en el interior de los cofres. Esto no quiere decir que a partir de ahora disfrutes del equipo más puntero y los objetos mejor pagados del juego cada vez que robes, aunque sí es una posibilidad. En cambio, lo que es cierto es que tu motivación a la hora del hurto crecerá exponencialmente. Y por si eso fuera poco, se ha incluido un nuevo pergamino que te permitirá quitar la marca de "robado" a los objetos que sustraigas, permitiéndote así venderlos a cualquier comerciante de Cyrodiil.

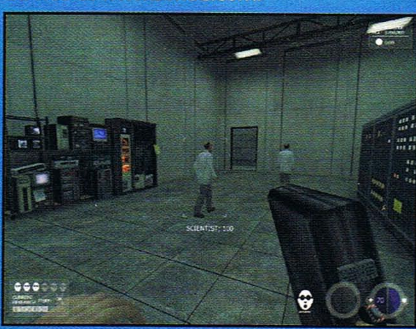
★★★★☆

EN POCAS PALABRAS

PLANETA MOD

Espionaje industrial

Science and Industry 2 es un peculiar mod multijugador en desarrollo para *Half-Life 2*. Su mecánica de juego te pone en la piel de un guardia de seguridad de una de las dos empresas rivales que compiten por obtener el mayor número de científicos. Proteger a los tuyos y captar a los del otro bando quizá no termine de funcionar a tiro limpio, pero sí parece muy entretenido. Su web es www.simod.com.



Zombis a mansalva

¿Te quedaste con ganas de jugar a *Resident Evil 4*? Tranquilo, siempre podrás revivir las aventuras de Leon gracias a *Resident Evil: The Village Mod*. Su creador dice que la extensión del mod dependerá de los ánimos que reciba por parte del personal. Si quieres darle tu voto de confianza, inténtalo a través de residentevil-mod.rip3k.com.



Sed de aventura

Todo lo bueno se acaba, y *Oblivion* no es una excepción. Afortunadamente hay una gran comunidad *modder* ahí fuera dispuesta a alargar las horas de vida de este juego. *The Kingdom* es una de las propuestas más interesantes. Un trabajo titánico que puedes seguir en thekingdomobmod.pbwiki.com.



Eres el Elegido

Si el juego oficial de *Matrix* no fue suficiente para ti, quizá este mod sea lo que esperabas. Usando el motor de *Jedi Knight: Jedi Academy*, *Matrix Unleashed* recreará escenas de las películas utilizando para ello las mismas armas, escenarios y, cómo no, los mismos protagonistas. Sigue su progreso en smokedesigns.thejefffiles.com/matrixunleashed.

J. FONT

MATERIA GRIS

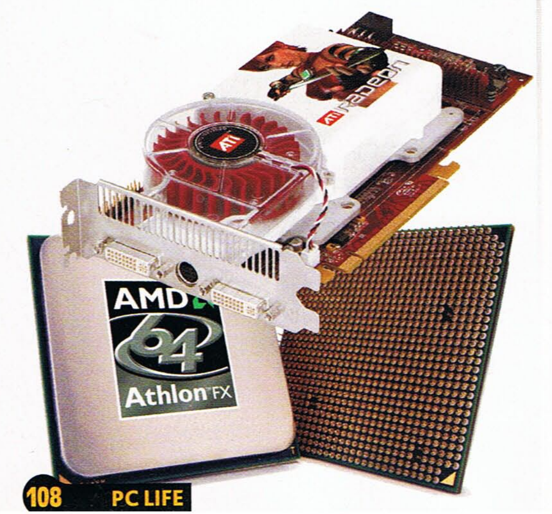
Me lo quedo

La adquisición de ATI por parte de AMD ha suscitado un importante revuelo. Hay quien incluso ha visto en esta operación la posible desaparición de ATI como fabricante de tarjetas gráficas destinadas al usuario final, con lo que nVidia lograría la hegemonía en este segmento.

Está claro que una operación de este tipo crea dudas y confusiones, en parte gracias a los dimes y diretes que corren por Internet. Un día se apunta la posibilidad de liberar los controladores, otro se desmiente desde ATI que esto vaya a suceder. Sin duda, una fuente fiable es Dirk Meyer, presidente de AMD, que aseguró que ATI pasaría a ser una división de la compañía. Y es que el motivo de esta fusión no es otro que conseguir disponer de controladores para placas base propias. Con ello, AMD dejaría de depender de terceros, algo que Intel ya ha logrado hace tiempo y que le está dando muy buen resultado. AMD no quiere ser menos y pretende basarse en este modelo de negocio en el que ATI se embarcó hace algún tiempo y que poco a poco ha ido consolidando.

Sobre los procesadores gráficos, es evidente que AMD no renunciará a esa porción de pastel que ha permitido a ATI expandirse en otros terrenos. Además, todo apunta a que no sólo se trabajará en controladores para las plataformas de AMD, sino que también lo harán para Intel. Visto lo visto, pocas cosas van a cambiar para el usuario, salvo que tendrá placas para procesadores AMD con controladores optimizados para sacarles mayor partido.

Está claro que en el campo del hardware la unión hace la fuerza. Por eso tampoco es extraña la fusión entre Austek (fabricante de los productos Asus) y Gigabyte. El objetivo es abaratar costes de producción y conseguir dominar una mayor porción de mercado. A fin de cuentas, por mucho que el mercado tienda a homogeneizarse, las marcas no tienen por qué desaparecer.



El reto de Microsoft

Windows Vista a prueba de hackers

Seguros de la invulnerabilidad de su nuevo sistema operativo, Microsoft invitó a los *hackers* a descubrir vulnerabilidades en su Windows Vista. El desafío se planteó durante el congreso Black Hat 2006, que tuvo lugar en Las Vegas, en el que se reúnen los principales *hackers* del globo.

Microsoft basa la invulnerabilidad de su sistema en los varios niveles de privilegios de los usuarios. De esta manera, al limitar más el acceso a los privilegios administrativos, es más complicado engañar al sistema e introducir malware (programas dañinos) o desactivar funciones de seguridad. También ha creado un núcleo más sólido para evitar los *rootkits* (herramientas que crean agujeros de seguridad) y ha incluido antivirus, *antispyware* y, de paso, ha mejorado el cortafuegos para evitar intrusiones.



Pese a todo ello, un día después del reto, la polaca Joana Rutowska logró vulnerar algunos de los elementos de seguridad de Windows Vista. El programa de la discordia se llama Blue Pill y desactiva el sistema de seguridad que Windows Vista emplea para impedir que no se instalen ni ejecuten conectores no autorizados. El método funcionó con un sistema que utilizaba un procesador de AMD y que se ejecutaba en modo administrador. Todo un toque de atención para los que dicen que el inminente Vista será el sistema más seguro jamás visto.

Descarga sin pausa

Router con disco duro

La principal característica del nuevo WL-700gE, un router WiFi de Asus, es que incorpora un disco duro de 160 GB, además de contar con los clientes de iTunes y BiTorrent. Con ellos puede continuar las descargas de archivos aunque apagues el ordenador. El router soporta 10 descargas al mismo tiempo desde páginas web o FTP. También puede funcionar como unidad de almacenamiento en redes locales o como servidor FTP para que puedas acceder a ellos desde cualquier parte del globo a través de Internet.

Para mantener a salvo los archivos, permite la configuración como RAID con un segundo disco duro para aumentar la protección de los datos almacenados. Además, permite compartir dispositivos USB (desde impresoras a webcams) gracias al puerto de su frontal o conectar ordenadores a través de cable gracias al hub de cinco puertos Ethernet incluido. Para mantener las transmisiones seguras, soporta distintos modos de encriptación de datos tanto a 64 como a 128 bits.

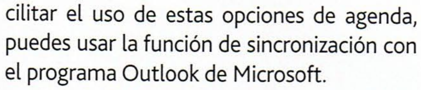
Con este práctico Router se pueden compartir archivos multimedia por toda la casa de manera inalámbrica a través de WiFi mediante dispositivos como los SoundBridge de Pinnacle. También es posible acceder a los archivos almacenados a través de un PC de salón. Con este dispositivo, Asus se prepara para la oferta de contenidos multimedia que las compañías de audio y vídeo van implementando poco a poco.



Pequeños y ligeros

Nuevos reproductores de Creative

El Zen V Plus es el nuevo y diminuto reproductor de Creative Labs. Propone un sistema de navegación cómodo y sencillo, con una pantalla de 1,5 pulgadas que te permite ver tanto imágenes como películas, además de la reproducción en curso cuando se trata de archivos de audio. También incorpora sintonizador de radio FM e incluye la posibilidad de disfrutar de libros electrónicos audibles. Además, tiene funciones de agenda, ya que cuenta con un organizador con calendario, lista de contactos y tareas. Para facilitar el uso de estas opciones de agenda, puedes usar la función de sincronización con el programa Outlook de Microsoft.



A pesar de que resiste excelentemente los arañazos, el fabricante te regala una funda para protegerlo. Por su reducido tamaño, se puede transportar en cualquier bolsillo.

Este dispositivo te permitirá acceder a archivos multimedia estés donde estés. El Zen V Plus está disponible en versiones de 1 GB (149,99 euros), 2 GB (179,99 euros) y 4 GB (239,99 euros).

Memoria fresca

Refrigeración para la RAM

Para mejorar la refrigeración de la memoria RAM, el fabricante PNY ha incluido un kit de refresco para sus memorias sin buffer DDR2 de gama alta. Se trata de un disipador de aluminio que cubre los módulos de memoria aumentando la superficie destinada a desvanecer el calor. Además, su diseño plateado les da un toque diferente que seguro que los amantes del moding sabrán apreciar.

Los módulos que incorporan este sistema de refrigeración son los DDR2 a 667 MHz compatibles con bus a 533 MHz. Se trata de la última generación de memoria especialmente destinada a equipos ávidos de recursos. Los módulos disponibles con este sistema de refrigeración son de 512 MB (49,99 euros) o 1 GB (79,99 euros). Si optas por kits, puedes elegir entre el de 1 GB (84,99 euros) y el de 2 GB (169,99 euros). Buenas opciones para hacerte con memoria RAM veloz y bien refrigerada.

En pocas palabras

Edita tu verano

Llega el momento de editar tus películas vacacionales para martirio y castigo de familiares y amigos. El Dazzle DVC 90 (79 euros) es una capturadora de vídeo USB que te permitirá traspasar las imágenes de la cámara a tu PC. El dispositivo viene acompañado por el programa de edición Pinchale Studio 10 para editar las imágenes, crear efectos y grabar el DVD de marras.

MP3 y deporte

El iMP-1113 es un reproductor mp3 concebido para deportistas. Además de escuchar música, el aparato te da información sobre los pasos que realizas, la distancia recorrida, las calorías consumidas e incluso la temperatura corporal. Todo ello mientras escuchas tus archivos de audio (MP3 o WMA) favoritos o escuchas la información deportiva en la radio. Su precio aún está por confirmar.

Hasta en el parque

¿Eres adicto a Rebeld Way? Con el Cinergy T USB XE y un portátil no te perderás ningún capítulo. Se trata de un sintonizador TDT que se conecta al ordenador a través del puerto USB. Dispone de antena propia, aunque también puedes conectarlo a una toma de pared. Y si en la zona en la que te encuentres la señal es muy débil, no te preocupes, eso lo soluciona un sensible sintonizador. Su precio es de 49,99 euros.

LOS EQUIPOS DEL MES

Te presentamos tres equipos informáticos con configuraciones diferentes. Te servirán de referencia para que, según tu presupuesto, determines la mejor compra posible.

GAMA BAJA

- **Procesador**
Intel Pentium IV Extreme Edition a 3,4 GHz 1.066 MHz, 2 MB memoria L2
- **Placa base**
Asus P5WD2
- **Memoria**
1 GB DDR2 SDRAM a 533 MHz
- **Disco duro**
120 GB Samsung 7200 r.p.m. ATA 100
- **Tarjeta gráfica**
MSI NX6800 GT 256 MB PCI-E
- **Tarjeta de sonido**
Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS
- **Regrabadora CD/DVD**
LITE-ON SHOW-1653S DUAL

GAMA MEDIA

- **Procesador**
AMD Athlon 64 X2 4800+ a 2,4 GHz
- **Placa base**
Asus A8N-SLI Deluxe
- **Memoria**
1 GB Corsair Twinx Dual PC3200 DDR
- **Disco duro**
160 GB Seagate Barracuda ST3160023AS 7200 r.p.m. ATA 133
- **Tarjeta gráfica**
Sapphire RADEON X1600 PRO 256 MB PCI-E
- **Tarjeta de sonido**
Creative Sound Blaster X-Fire
- **Regrabadora CD/DVD**
Plextor PX-716A Dual

GAMA ALTA

- **Procesador**
Intel Pentium Extreme Edition 955 Presler a 3,7 GHz, 1.066 MHz, 2 x 2 MB memoria L2
- **Placa base**
Intel D975XBX
- **Memoria**
2 GB Ultra XL PC6400 DDR2 a 800 MHz
- **Disco duro**
150 GB WD1500AD Raptor 10.000 r.p.m. Serial-ATA
- **Tarjeta gráfica**
Asus Extreme N7800 GTX 256 MB PCI-E
- **Tarjeta de sonido**
Creative Sound Blaster X-Fire Fatal1ty
- **Regrabadora CD/DVD**
Pioneer DVR-111 D

FABRICANTE: Asus • **PRECIO:** 281 € • **WEB:** www.asus.es

Asus PhysX P1

La otra cara de la física

La aparición de tarjetas de vídeo dedicadas al renderizado de las imágenes supuso un gran alivio para el procesador central y una mejora sustancial en la calidad de la imagen y el rendimiento de los equipos. Ahora le toca el turno a los cálculos físicos. La PhysX P1 es una tarjeta concebida para realizar ese tipo de cálculos que tanto se llegan a notar en el acabado de los juegos.

La tarjeta se basa en el procesador, o PPU (Pyshic Processor Unit), Ageia PhysX. Utiliza una ranura PCI e incorpora 128 MB de memoria GDDR3 de 128 bits cadenciada a una velocidad de 733 MHz. Su parecido a una tarjeta gráfica es más que evidente. Como éstas, también dispone de un conjunto de disipación de calor activo y de un conector para la toma eléctrica. A pesar de que incorpora un disipador activo, el nivel de ruido es bajo. Tampoco es excesiva la temperatura que desprende, aunque ojo, consume 28 W de energía. La principal diferencia visual entre esta PPU y una GPU es que el modelo del que nos ocupamos, en la parte posterior, carece de conectores para el monitor. De hecho, los datos llegan y salen exclusivamente a través del bus PCI.

La tarjeta trae de la mano la versión completa del juego *Ghost Recon: Advanced Warfighter* y las demos tecnológicas de *Cell Factor* y *Switchball*. Estos añadidos, más allá de su valor comercial, te brindan la oportunidad de apreciar las mejoras que te aporta lo nuevo de Asus. Nos referimos a explosiones más espectaculares y movimientos más detallados de los personajes. La virtud de una tarjeta dedicada a la física permite incluir un mayor número de objetos con los que poder interactuar. Así que verás cómo sale despedido un mayor número de objetos. Efectos como la niebla o los fogonazos mejoran sustancialmente en detalles. Pero no todo el monte es orégano.

De momento, uno de los principales inconvenientes de esta tarjeta son las limitaciones de DirectX9. La API de Microsoft es muy limitada a la hora de admitir objetos y efectos a las escenas. La versión 10 de DirectX incluida en el sistema operativo Windows Vista permitirá un mayor número de objetos en el escenario y de particularidades físicas.

Quizá la aparición de esta tarjeta sea algo prematura, pero ser el primero en aterrizar en el mercado tiene sus ventajas. No hay que olvidar que nVidia y los creadores del motor físico Havok están trabajando conjuntamente para que sea la propia tarjeta gráfica la que se encargue de los cálculos de la física del juego. ATI también planea incluir una PPU en sus procesadores gráficos. Aquí podría decidir Microsoft, que aún no se ha pronunciado al respecto, si finalmente decide introducir una API para el cálculo de los procesos físicos.

Otro de los problemas de esta tarjeta es la falta de títulos. De momento sólo hay ocho juegos que soportan esta tecnología, algunos de ellos a través de un parche que los actualiza para hacerlos compatibles. Es el caso de *Bet on Soldier* o *Rise of Nations: Rise of Legends*. Pero sobre todo, falta un título espectacular. Éste podría ser *Unreal Tournament 2007*, aunque Epic ha dejado entrever que ofrecerá soporte pero con algunas limitaciones. Dado el carácter online de este juego, el objetivo es evitar demoras (o lags) durante las partidas. Así que intentarán compatibilizar el juego entre los equipos que gozan de una tarjeta PPU y los que no.

De momento la tarjeta aporta una mejora sustancial en los gráficos de los pocos juegos que incorporan la tecnología PhysX de Ageia. Además de ofrecer un mayor espectáculo, también aumenta el rendimiento del sistema con unos *frames* adicionales al juego. En cualquier caso, es de esperar que durante el próximo año exista una nueva hornada de juegos concebidos para sacarle el máximo partido tanto a DirectX 10 como a esta tarjeta física.



Unreal Tournament 2007: **una buena razón para popularizar las PPU.**



Una tarjeta física que permite un mayor espectáculo en los juegos sin comprometer el rendimiento del procesador del ordenador.

LO MEJOR: Mejora la calidad de imagen, los efectos especiales y los movimientos.

LO PEOR: Pocos títulos sacan partido aún de un procesador físico caro y de futuro incierto.

FABRICANTE: Asus • PRECIO: 236 € • WEB: www.asus.es

Asus P5W DH Deluxe

La placa de tus sueños

La evolución, lejos de detenerse, va más allá. Y Asus lo confirma con esta nueva placa base. Aunque dispone de características parecidas a la P5WD2-E Premium, la nueva criatura de Asus ofrece unas mejores prestaciones multimedia. Para tu información, las siglas DH que ha incluido el fabricante se refieren a Digital Home. Además, debes saber que no cumple los estándares multimedia Viiv de Intel. Por su parte, carece de salidas de vídeo al no contar con un procesador integrado. Un detalle menor si tenemos en cuenta que la mayoría de usuarios prefieren escoger la tarjeta gráfica que mejor se adecua a sus necesidades. Lo que sí podrás hacer con esta placa es reproducir CD y DVD con el sistema apagado. Además, incorpora una entrada que permite conectar, por ejemplo, un reproductor de MP3 y utilizar los altavoces del sistema para escuchar el audio. La placa incluye un mando a distancia programable que permite controlar ciertas funciones del ordenador.

La placa está basada en el controlador Intel 975X Express. Soporta procesadores Duo Core, memoria RAM DDR2 800 (FSB 1066 MHz) y permite utilizar la tecnología CrossFire de ATI gracias a sus dos ranuras PCI-E x16. Existe una separación considerable entre las ranuras PCI-E x16 para permitir tarjetas de gran envergadura como la serie X1000 de ATI. De hecho entre ellas se encuentra una ranura PCI y otra PCI-E x1. En total, son dos ranuras PCI-E x1 y tres PCI.

No parecen muchas, pero debes tener en cuenta que la propia placa incorpora un buen número de elementos para que no tengas que recurrir a tarjetas de ampliación. Para el sonido, por ejemplo, Asus ha apostado por un procesador de audio Realtek ALC882M que soporta Dolby Master Studio (7.1), una nueva nomenclatura que reúne los principales estándares de sonido envolvente de los laboratorios Dolby. La placa también incluye, además de dos conectores Ethernet 1 GB, una conexión Wi-Fi de 54 Mbps.

Al reunir tantas opciones de conectividad, se asegura tanto el acceso directo como la comunicación entre la red inalámbrica y la cableada a modo de puente. Para mejorar la transmisión, incluye una espectacular y efectiva antena de diseño. Además de los conectores IDE, la placa dispone de conectores S-ATA y es posible crear RAID de conexión en caliente gracias a la tecnología EZ-Backup. En caso de fallo en un disco, esta tecnología permite un backup automático. También se ha resuelto de manera silenciosa la refrigeración de los controladores de la placa base. Con tal fin se han dispuesto disipadores de cobre unidos entre sí.

Sin duda ésta es una de las mejores placas que puedes encontrar en el mercado. Es silenciosa, estable y permite overclock desde la propia BIOS. Eso sí, te exigirá un esfuerzo económico a la altura de sus prestaciones.

EN RESUMEN ★★★★★

Una placa para satisfacer las necesidades multimedia que puede ser ampliada y dispone de interesantes funciones integradas.

LO MEJOR: Contempla todas las tecnologías actuales y su diseño es genial.

LO PEOR: Su precio obliga a cuestionarse si realmente vale lo que cuesta.

FABRICANTE: Viewsonic • PRECIO: 276 € • WEB: www.viewsoniceurope.com/es

Viewsonic VA1912 W

Formato panorámico



Los monitores panorámicos siguen ganando terreno en los escritorios. Además de dar rienda suelta a los juegos y a las películas en formato 16:10, también permiten mejorar la productividad al lograr que un par de ventanas coexistan en la pantalla sin eclipsarse. Una de las mejores virtudes de este monitor de 19 pulgadas es el empleo de la tecnología Clear Motive, gracias a la que se consiguen velocidades de respuesta de 8 ms. Con ello el monitor obtiene una buena calidad de imagen en películas y juegos. Calidad que se ve ampliada porque la superficie de la pantalla está protegida con una capa antirreflectante. Respecto al diseño, en la parte inferior de la pantalla dispone de altavoces y de los botones relativos a los menús de ajuste. Una buena apuesta, habida cuenta de que este monitor ofrece unas imágenes nítidas tanto en juegos como en aplicaciones de escritorio.

EN RESUMEN ★★★☆☆

Una buena opción si piensas pasarte al formato panorámico por sus ventajas tanto en aplicaciones multimedia como de escritorio.

LO MEJOR: Imágenes nítidas, colores brillantes y baja latencia.

LO PEOR: Se pierden detalles en las zonas oscuras de los juegos.

FABRICANTE: Altec Lansing • PRECIO: 99 € • WEB: www.memtec-iberica.es

Altec Lansing XT2

Sonido de bolsillo



Pasa el tiempo y los XT1 de Altec Lansing han evolucionado. Esta nueva generación mejora no sólo estéticamente sino también en prestaciones. Una de las novedades, además de un diseño más elegante, es la inclusión de un micrófono en uno de los satélites para facilitar las comunicaciones VoIP o en mitad de aguerridas partidas en red. Los altavoces se conectan a través del puerto USB, que a su vez puede tomar la electricidad necesaria para funcionar. No obstante, en este caso la potencia de los altavoces queda limitada para evitar un consumo excesivo sobre la batería. Ésta es la causa por la que el fabricante ha incluido un adaptador eléctrico. Gracias a este chisme podrás utilizar los altavoces con dispositivos externos, como un reproductor de MP3, sin tener que poner en marcha el ordenador. El conector se encuentra en el satélite derecho junto a los controles de volumen y el botón de encendido.

Siguiendo con la evolución, los bajos han perdido cierta presencia. Con todo, los altavoces ofrecen un sonido nítido y de buena calidad. Más si utilizas el alimentador externo para sacarle la máxima potencia al artilugio. Para facilitar su transporte, los altavoces vienen acompañados de un maletín. Como es habitual, Altec Lansing ha incluido distintos adaptadores para facilitar la conectividad e incluso adaptadores para los enchufes de distintos países.

EN RESUMEN ★★★★☆

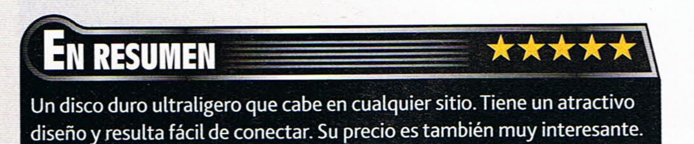
Un sistema muy versátil. Ideal para su disfrute tanto en ordenadores portátiles como con reproductores MP3 con una buena calidad de sonido.

FABRICANTE: Western Digital • PRECIO: 129 € • WEB: www.wdc.com/sp

WD Passport Pocket 6GB

Pequeñito, pequeñito

Western Digital ha reducido el tamaño de uno de sus discos duros Passport y lo ha bautizado con el nombre de Pocket. Con ello ha conseguido un disco de 6 GB realmente portátil gracias a su reducido tamaño y ligereza. El dispositivo utiliza la interfaz USB 2.0. El conector se esconde para facilitar el transporte e incluso puede girarse 90º para cambiarlo de posición. Por su parte, el disco funciona a una velocidad de 3.600 r.p.m. y dispone de un buffer de 2 MB. La velocidad de escritura y lectura es muy parecida a la de los discos Passport de mayor tamaño y que funcionan a 5.400 r.p.m. Al igual que éstos, el disco toma la alimentación desde el propio puerto USB. Aunque no hubiese estado de más la inclusión de una carcasa rígida, al menos la funda de goma que acompaña al dispositivo, puede venir bien como protección antigolpes. Sin duda, se trata de un complemento perfecto para transportar cantidades considerables de información de un lado a otro o incluso las denominadas aplicaciones portátiles (que se pueden utilizar en cualquier ordenador desde un disco externo o memoria USB), cada día más de moda. Un disco duro ideal para trajinar continuamente con datos y a un precio muy competitivo.



EN RESUMEN ★★★★★

Un disco duro ultraligero que cabe en cualquier sitio. Tiene un atractivo diseño y resulta fácil de conectar. Su precio es también muy interesante.

FABRICANTE: Logitech • PRECIO: 45 € • WEB: www.logitech.com

Logitech V400 Laser Cordless

Ratón todoterreno

Cada vez es más habitual encontrar ratones para utilidades específicas. Es el caso de los concebidos para los ordenadores portátiles. Estamos ante uno de esos ratones inalámbricos capaces de moverse sobre cualquier superficie y mover con eficacia el cursor. Al incorporar la tecnología Twin-Eye de Philips, utiliza dos haces de láser para detectar el movimiento. Son los responsables de su buen funcionamiento sobre cualquier superficie, aunque se muestra un poco remolón en las áreas totalmente negras.

Para enviar la información correctamente, Logitech lo ha dotado de un transmisor de 2,4 GHz. El receptor es un pequeño stick USB que se puede guardar en el interior del ratón para facilitar el transporte. Su diseño es muy compacto, con lo que queda a salvo de roturas accidentales. De hecho, los botones son una prolongación de la zona en la que se apoya la mano. Además, dispone de una rueda de desplazamiento de cuatro direcciones y dos botones adicionales programables. La alimentación del ratón se realiza a través de una sola pila AA. En definitiva, un ratón que hace de la portabilidad y de la comodidad de uso su razón de ser.

EN RESUMEN ★★★★☆

Ratón muy preciso, que se mueve con eficacia sobre cualquier superficie. Utiliza una sola pila y el receptor se puede guardar en su interior.

FABRICANTE: Logitech • PRECIO: 99,99 € • WEB: www.logitech.es

Logitech QuickCam for Notebooks Pro

Cámara y acción



Se trata de una webcam concebida para portátiles con un captador de 1,3 megapíxeles y una excelente calidad de imagen. Además incorpora la tecnología RightLight destinada a mejorar la claridad de la imagen incluso en situaciones de falta de luz. Para facilitar las videoconferencias, el fabricante incluye un auricular. En la propia cámara se encuentra el micrófono, que en ocasiones produce eco. Además, viene acompañada de un fácil e intuitivo programa destinado a controlar la calidad de las imágenes. También incorpora una opción de autofoco para evitar el desenfoque, de forma que la cámara seguirá la cara aunque te muevas. De este modo tu interlocutor no dejará de verte.

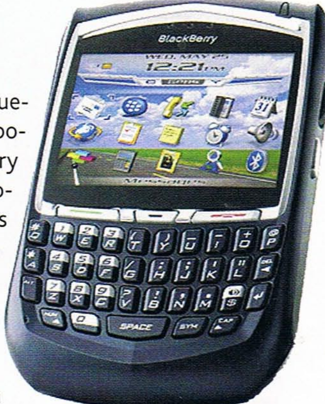
EN RESUMEN 

Una webcam que da la talla incluso en condiciones de poca luz y que incorpora micrófono y auricular para videoconferencias.

FABRICANTE: BlackBerry • PRECIO: Según operadora • WEB: www.wdc.com/sp

BlackBerry 8700g

Todo en uno



Los fabricantes de PDA ya no pueden respirar tranquilos. El dispositivo inalámbrico BlackBerry 8700g es el primero que utiliza el procesador XScale de Intel y Windows como interfaz. De este modo, algunas funciones como el correo electrónico o la navegación por Internet mejoran sustancialmente. Además, el completo teclado QUERTY permite introducir textos de manera más eficaz. Tampoco se queda corta en cuanto a amplitud la pantalla, que cuenta con una resolución de 320 x 240. En el lateral del terminal se encuentra una ruedecita que permite navegar fácilmente por los iconos del escritorio. Una de las ventajas de este BlackBerry respecto a una PDA es que incorpora teléfono y su batería es de larga duración. El defecto es que la pantalla es más reducida. Está disponible a través de las operadoras Movistar y Amena.

EN RESUMEN 

Un dispositivo útil para gestionar el correo electrónico, navegar y comunicarte desde cualquier parte.

FABRICANTE: iHome • PRECIO: 99 € • WEB: www.ihomeintl.com

iHome Audio iH5

Felices despertares

Si hay algún cacharro al que se le multiplican los accesorios éste es el iPod. El iH5 es un radio despertador AM FM que permite conectar cualquier modelo iPod para escuchar sus canciones y recargar su batería. Así que podrás despertarte con tus canciones preferidas en lugar de la matinal radiofónica de turno. También dispone de una función llamada Gentle Sleep que baja el volumen de la música gradualmente hasta detener el reproductor. Aparte, un mando a distancia permite controlar todas las funciones del aparato y del iPod. El dispositivo ofrece una buena calidad de sonido y utiliza dos altavoces de 6 W que emplean la tecnología Reson8. Se trata de un receptáculo que reduce las vibraciones para obtener sonido sin distorsiones. Una buena manera de empezar el día.

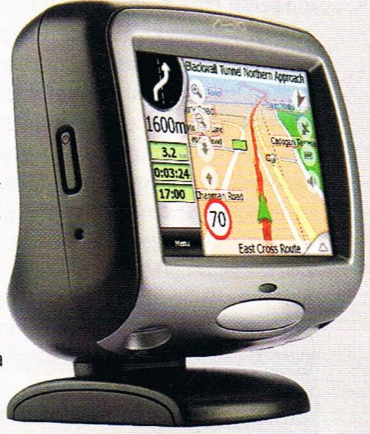

EN RESUMEN 

Con este radio despertador podrás disfrutar del iPod en tu habitación sin necesidad de auriculares y con un sonido nítido.

FABRICANTE: Mio Technologies • PRECIO: 299 € • WEB: www.mio-tech.be

Mio C210

No te pierdas



El C210 es un navegador GPS que utiliza el sistema operativo Windows CE. Dispone de una pantalla táctil de 2,5 pulgadas y de ranura para tarjetas de memoria SD/MMC para ampliar el número de mapas. Viene con los mapas de la península preinstalados y cuenta con numerosos puntos de interés con información detallada sobre ellos. También permite actualizar a través de Internet la posición de los radares en las carreteras. El software es el propio del fabricante y muestra un sinfín de detalles. Además, podrás utilizar el navegador fuera del coche en el modo Paseante. Cuatro pilas AA son suficientes para que funcione durante unas cinco horas, aunque también puedes conectarlo a la toma del mechero del coche. Lo más sorprendente es su facilidad para recalcular rutas, una operación que realiza a una velocidad considerable.

EN RESUMEN 

Un navegador GPS rápido y fácil de instalar, aunque con un tamaño de pantalla algo limitado.





WOLFENSTEIN 3D

Wolfenstein 3D no tuvo que llegar el primero para alcanzar **la gloria de los juegos** de acción. Con su generosa dosis de **antinazismo rabioso**, cientos de enemigos y botiquines por doquier, sentó **las bases de un género**. Un espejo donde **otros se siguen mirando**.



En el juego encarnabas a Blazkowicz, un espía aliado capturado en territorio nazi.

Viaja con nosotros a los tiempos remotos en los que los ordenadores apenas empezaban a destaparse como plataforma de juegos.

Fueron títulos como *Wolfenstein 3D* los que demostraron que los PC podían lograr experiencias que las consolas de aquel tiempo sólo podían soñar. *Wolfenstein 3D* apareció en el momento justo para suponer una revolución tanto tecnológica como en jugabilidad, una revolución que tuvo como ámbito exclusivo el compatible.

Dar en la diana

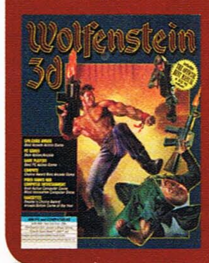
No era el primer juego que intentaba presentar una perspectiva tridimensional, pero sí el que antes dio con una fórmula de éxito en parte inexpugnable hasta nuestros días. En realidad no era una fórmula nueva. Más bien al respetable de la época le pareció un *Gaunlet* en primera persona: escenarios laberínticos, botiquines, cientos de enemigos y tesoros. Sólo que los ojos del protagonista esta vez estaban a ras de suelo.

En la ópera prima de Id interpretabas el papel de BJ Blazkowicz, un espía aliado capturado en territorio nazi y con la única misión (en apariencia) de escapar del castillo de Wolfenstein. La odisea comenzaba en tu celda. Lograr alcanzar la salida a través de cientos de habitaciones podía calificarse de todo menos de sencillo. Tras cumplir con tu primera misión y lograr escapar, otros retos esperaban a Blazkowich a lo largo de seis episodios, entre ellos terminar con los planes de guerra química del Reich o liquidar al mismísimo Führer.

Gráficamente, el título era una evolución del motor de *Catacomb 3D* diseñado por Carmack. Puede que a día de hoy te resulte curioso comprobar la ausencia de techo y de suelo (por lo que tampoco existen ni escaleras ni rampas), sólo paredes que giraban alrededor del protagonista. El mobiliario y los enemigos eran sencillos *sprites* en dos dimensiones que se mantenían siempre perpendiculares a la perspectiva del jugador (no importaba cuántas vueltas le dieses a una mesa, siempre la veías desde el mismo ángulo). Comparado con *Crysis*, parece una broma de mal de gusto, pero hace quince años significó un verdadero hito, ahora mismo difícil de calibrar.

EL TÚNEL DEL TIEMPO

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Id Software • **AÑO DE PUBLICACIÓN:** 1992



■ **¿QUÉ PASÓ?** Un año memorable para España: si las Olimpiadas del Cobi fueron un éxito, la Expo de las colas y el calor dio mucho que hablar años después. En el exterior, Juan Pablo II reconocía que Galileo tenía razón (más vale tarde que nunca) y un tal Hugo Chávez daba un golpe de estado en Venezuela.

■ **¿A QUÉ JUGÁBAMOS?** Los juegos de estrategia en tiempo real nacían de la mano de *Dune 2*. *Alone in the Dark* abría las puertas del terror con cámara fija para el aún no nato *Resident Evil*. Al mismo tiempo *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* creaba escuela en las aventuras gráficas.



Mucho antes de la barra de hierro fue el cuchillo de acero.



Pasillos retorcidos y muchos secretos. Los mapas eran verdaderos laberintos.



Una imaginería digna de Goebbels decoraba las paredes de los escenarios.

HITLER POWER

Porque no sólo de invadir Polonia vive el mentecato ario, Hitler te planta cara en *Wolfenstein 3D* por triplicado. Si siempre has soñado con repartirle cera, aquí tienes una oportunidad.

HITLER FALSO

Atento al bigotito. ¿No notas algo raro? Parece Hitler, pero no lo es; sólo un clon enano con una ametralladora anclada al pecho. Contraataca sus argumentos nietzscheanos con plomo.

HITLER MECANIZADO



Está claro que al Führer no le va el juego limpio. Pero no pasa nada, practica el *strafe* y no sueltes nunca el botón de disparo hasta que tenga que librarse del armatoste.

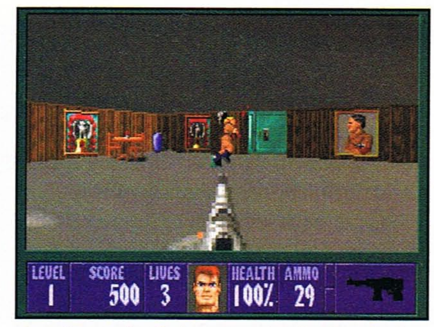
SIMPLEMENTE HITLER



Te has cargado su armadura y ahora lo has cabreado de verdad. Es hora del todo o nada contra el líder nacionalsocialista y todavía quedan años para tener la BFG potente de *Doom*. Reza lo que sepas.



Los mutantes hacían acto de presencia a partir del segundo episodio



Acertar en la distancia entre tanto píxel era un milagro.

PUMBA, PUMBA, PUMBA

Wolfenstein 3D, como otros juegos del momento, presentaba una música machacona y repetitiva. Casi tanto como la dinámica, que consistía básicamente en limpiar escenario tras escenario: llegabas a una habitación, te cargabas a los enemigos, recogías los tesoros desperdigados por el suelo y a por la siguiente habitación.

Apenas un escollo en la rutina: la presencia de "secretos", paredes sobre las que si ejercías presión se deslizaban revelando estancias ocultas con... más enemigos y más tesoros. Y como postre, los enemigos finales, nazis duros de roer entre los que se contaba el mismísimo Hitler.

Gráficamente, el título era una evolución del motor de *Catacomb 3D* diseñado por Carmack

En cuanto a los enemigos, poca variedad. En realidad, tres tipos de nazis: soldados, sargentos y generales; mutantes con armas implantadas en el pecho, y perros guardianes, pero poco más. Tampoco es que fueras sobrado de arsenal. Además del cuchillo, tres armas que compartían munición: la pistola, la ametralladora y la ametralladora pesada.

A pesar de estas limitaciones, su éxito resultó arrollador. Bien es cierto que en parte se benefició de su distribución como *shareware* a través de las revistas de videojuegos, que consistía en una demo muy larga, nada más y nada menos que uno de los seis capítulos íntegros.

Lo siguiente fue la irrupción de innumerables adaptaciones para todos los sistemas posibles, aunque lastradas por sus limitaciones. Destaca la versión de Super Nintendo, donde bajo presión alemana todos los símbolos nazis que poblaban el juego fueron eliminados. Las asociaciones en defensa de los animales cambiaron perros por ratas (pobrecitos seres indefensos) y la sangre terminó convertida en inofensivo y repugnante sudor. Eran otros tiempos.



¿Variedad de enemigos? Pues no demasiada si te somos sinceros.



Cuchillo, ametralladoras y pistola. Poco arsenal pero suficiente.

TOM HALL

Uno que vuelve

Ha trabajado con los más **grandes** pero ni eso le ha servido para escapar del fracaso. Ligado profesionalmente **John Romero**, Toma Hall **amenaza** con volver por la **puerta grande**.

Si eres de los que siguen esta sección mes a mes te habrás dado cuenta: los diseñadores, a muy grandes rasgos, se dividen en dos. Los que entran en el negocio rebotados desde otras disciplinas y los que ponen rumbo al software virtual antes de que les salga barba. Tom Hall pertenece a estos últimos. Aunque para el gran público el núcleo duro de de id Software está formado por los dos John, Carmack y Romero, Tom Hall jugó un papel capital en la que hoy es, junto a Blizzard, la desarrolladora más respetada de la industria.

Pero volvamos a la biografía de nuestro protagonista. Nacido en Wisconsin, cursa estudios de informática en la universidad de su ciudad. Ya en 1987 Hall lleva a la práctica los conocimientos adquiridos en la facultad en Softdisk Inc, compañía que hoy se dedica al desarrollo de software y mantenimiento de páginas web pero que originalmente publicaba los extintos *discmagazine* (medios de comunicación tremendamente populares en los Estados Unidos de los 80). Precisamente ahí, en la edición de un *discmagazine*, encuentra Hall su primer trabajo editando y programando la publicación mensual *Big Blue Disk*.

Las puertas del Olimpo

Pero Tom Hall empieza a ser alguien dentro de la industria cuando él y el trío dorado, John Romero, John Carmack y Adrian Carmack, fundan id Software. Es ahí donde Hall vive parte importante de sus grandes momentos como creador. Participa plenamente, en calidad de director creativo y diseñador, en el desarrollo de juegos tan legendarios como la serie *Commander Keen*, *Wolfenstein 3D*, su secuela *Spear of Destiny* y, por supuesto, *Doom*.

Aunque ni Hall ni ningún otro miembro de id lo sabe, están haciendo historia. No sólo por los motivos obvios (sentar las bases de uno de los géneros más rentables de la historia del videojuego, la acción en primera persona), también porque junto a la editora Apogee, posteriormente conocida como 3D Realms, ponen en marcha un sistema de distribución revolucionario que hoy vive un gran

De carne y hueso

HA TRABAJADO EN...
Saga *Commander Keen*, saga *Wolfenstein*, *Doom*, *Anachronox*.

¿OTRAS AFICIONES APARTE DE LOS VIDEOJUEGOS?
Dar masajes, hacer fotografías, leer, el ajedrez...

¿CÓMO VE LA INDUSTRIA DENTRO DE CINCO AÑOS?
Más enfocada hacia el juego online y explotando grandes series de juegos.

SI NO SE DEDICASE AL VIDEOJUEGO, ¿QUÉ LE GUSTARÍA HACER?
Probablemente dirigir o escribir películas. O las dos cosas a la vez.

¿QUÉ HACE A UN BUEN JUEGO?
Depende del género, obviamente. En caso del rol, interacción y libertad de decisión.

¿QUÉ PROYECTO TIENE ENTRE MANOS?
Es un secreto, pero puedo revelar que se trata de un juego de rol masivo online.

A LO LARGO DE TODOS ESTOS AÑOS, ¿QUÉ TAREAS HA DESEMPEÑADO?
Un poco de todo, desde relaciones públicas a diseño de interfaz y entornos.

DE TODOS LOS JUEGOS EN LOS QUE HA PARTICIPADO, ¿CUÁL DESTACARÍA?
Anachronox. Con sinceridad, creo que fue injustamente ignorado.

¿POR QUÉ MERECE LA PENA RECORDARLO?
Por la mezcla de momentos realmente graciosos con otros más emocionantes.

En *Hovertank* te atacaban malos de esta guisa. Y es que eran otros tiempos.

***Commander Keen*, una de las sagas en las que Tom Hall participó como diseñador.**



Tras su salida de Id Software el diseñador se pasó a las filas de Apogee.



La exploración y los diálogos eran dos pilares básicos de *Anachronox*.

momento: el juego *shareware*, la descarga de capítulos como aperitivo para la aventura completa. De aquel tiempo, Hall recuerda que "eran momentos complicados. Apogee contaba con factores muy positivos como el trabajo directo con los diseñadores pero, a su vez, no disponía del capital necesario para sacar adelante proyectos más ambiciosos".

Tras una importante discusión con John Carmack, principalmente por sus diferencias respecto al diseño de *Doom*, Hall abandona id Software para siempre y recala en la que hasta entonces había sido la editora de sus juegos, Apogee.

Durante su estancia en 3D Realms, Hall participa en el desarrollo del primitivo *Prey*

En su nuevo trabajo, el diseñador participa en el desarrollo de *Rise of the Triad*, produce *Terminal Velocity* y se ve envuelto en la creación de *Duke Nukem II* y *Duke Nukem 3D*. Sobre este último, Hall hace una curiosa revelación. "Durante el desarrollo del juego le dije a George (Broussard) que la gente de nuestro equipo, tras acabar su trabajo, se ponía a jugar a *Doom*", recuerda. "Algo iba mal cuando nosotros teníamos en nuestras manos un nuevo juego de acción en primera persona, con un modo *deathmatch* completamente operativo, y la gente no lo jugaba. George le dio la vuelta al proyecto e incluyó mucho más humor en él". Tom Hall lo tiene claro: "George hizo que *Duke Nukem 3D* fuese divertido".

Gloriosos perdedores

Tras la experiencia en Apogee y 3D Realms, en la que Hall participa en el desarrollo del primitivo *Prey*, el diseñador, junto a otros grandes como Warren Spector o John Romero, funda Ion Storm. Sin duda se trata de una de las desarrolladoras más interesantes de los últimos años a pesar de sus nefastos resultados económicos. Allí trabaja en *Anachronox*, juego de rol de grandísimas líneas de diálogo y personajes que cayó víctima de un aspecto gráfico ramplón (el motor de *Quake II* ya sabía a viejo) y sus combates, excesivamente repetitivos. Tras semejante descalabro, la ambición de Hall parece tomarse un respiro y funda, de nuevo junto a Romero, Monkeystone Games, una compañía con intenciones mucho menos grandilocuentes.

Y es que el camino de estos dos diseñadores parece ir parejo: juntos abandonan Monkeystone Games para unirse a las filas de Midway. El destino los vuelve a unir para desertar de Midway y dar juntos los primeros pasos dentro de una nueva casa, KingsIsle Entertainment.

Hoy en día Hall amenaza con volver a la primera línea de los videojuegos y, pese a que no revela demasiados datos sobre su próximo proyecto, al menos lo anuncia con humor: "Tuve una gran idea para un juego de rol online", confiesa. "Me reuní con unos tipos que estaban comenzando. Gente inteligente, sin pelo y que quiere hacer cosas. Vamos, gente que habla mi idioma". Esperemos que se entiendan y que *Anachronox* y otros ilustres fracasos sean sólo la sombra de un recuerdo.



Spear of the Destiny **innovó lo suyo. Entre otras lindezas, incluía voces digitalizadas.**



Anachronox tenía una nada disimulada vocación consolera, jefes finales y combates incluidos.

BANDEJA DE ENTRADA

Este mes **no nos salen las cuentas**. Hemos contratado a un desarrollador de videojuegos para contestar las cartas y **nos ha pedido refuerzos**: un filósofo, un futurólogo y un sacerdote. Cómo sois, de **entre los gráficos y la física**, os quedáis con… ¡la metafísica!



Un sucesor titánico

A pesar de acumular ya varios fiascos con los "clones" de *Diablo II*, me compré el juego *Titan Quest* y tengo que decir que esta vez sí ha sido un acierto. Resulta curioso que hayamos tenido que esperar varios años para ver una evolución natural del subgénero que Blizzard inauguró con su obra magna. Al contrario que con otros géneros, las desarrolladoras postdiablo parece que hayan trabajado con el miedo a una posible denuncia por plagio, llevándolos a buscar fórmulas que no han acabado de encajar aun siendo de mucha calidad. Si miramos la estrategia en tiempo real, por ejemplo, vemos que, una vez inaugurado el género con los primeros *Warcraft* o *Age of Empires*, el resto de juegos han hecho suya la misma experiencia de juego pero añadiendo mejoras al control de las unidades (agrupaciones, doble clic a todas las unidades similares...), ideas nuevas (experiencia en unidades, héroes...), etc. Esto no ha sido así con la acción rolera. Hasta *Titan Quest* no he visto otro juego que siguiese la evolución natural de *Diablo*, cosa que celebramos los que ya empezábamos a pensar que el único juego que podía hacernos dejar de hablar de *Diablo II* era *Diablo III*.
Por último, una advertencia: los requisitos recomendados de *Titan Quest* son los mínimos. Yo cumplo justito los recomendados y aun así he tenido que bajar la calidad gráfica a los valores mínimos y tengo algún que otro salto o pérdida de texturas.
Ferran Gurri (e-mail)

Que un juego reine demasiado tiempo en un género no es buen síntoma, por lo que coincidimos contigo en el sentimiento de alivio al probar la obra de Sullivan y descubrir que por fin hay vida después de *Diablo*.
En cuanto a los requisitos mínimos, hay que admitir que algo no va demasiado bien

LA CARTA DEL MES

Como el juego mismo

"¿Dónde están las oleadas de refugiados en *Call of Duty 2*? ¿Y las violaciones masivas en el Berlín caído de *Sniper Elite*? ¿Dónde se esconden los daños colaterales en *Full Spectrum Warrior*?".
Estas cuestiones, que parecen salidas de una mente cruel y perversa que disfruta con la violencia, pertenecen en realidad al redactor de una revista como cualquier otra. Ha pasado poco tiempo tras aquel reportaje que explicaba la tremenda persecución sufrida por nosotros, los amantes del videojuego, afición incomprendida como pocas. Tal vez porque aún es muy joven y ningún alto cargo actual creció con ella. No, ellos disfrutaron de los libros, la música o el cine, y quizá por eso nos ven como bichos raros asociales.
En el fondo deberíamos comprenderlos: cuando un periodista ávido de polémica se encarga de preparar un reportaje sobre lo psicópatas que somos, se encarga de seleccionar las imágenes más brutales y explícitas, sacadas de los juegos más sangrientos del mercado. Se frotan las manos exagerando todo lo posible, para que la gente se quede con la boca abierta al escuchar que el juego comprado ayer por su hijo es un programa para entrenar asesinos. No importa el escaso realismo, el poco parecido con la vida real: de verdad se creen que lo vemos como algo realizable, que deseamos salir a la calle a matar con una espada. Nunca muestran los bellos paisajes de *Oblivion* ni los rompecabezas de *Myst*. Para ellos sólo existen la sangre y los tiros virtuales. Nunca un diálogo sin tacos o con más de dos líneas.
Y tras todo esto me toca leer el artículo de M. González, que por lo visto no ha tenido bastante con los tristes ejemplos de Rockstar o Bethesda. Quiere más realismo, quiere ver mostradas las miserias de la vida en un juego que se supone compramos para entretenernos, no para reflexionar. ¿O acaso sí que son arte puro y pueden conmovernos como una película?
Aún me siento estremecer con algunas secuencias de *Metal Gear Solid*, antítesis de las familias perfectas y los buenos siempre buenos. Nunca olvido mi experiencia con *Operation Flashpoint*, al llegar a la zona de extracción y ver a mis compañeros masacrados, o al contemplar a unos pobres campesinos recibiendo el impacto directo de un Scud. O los habitantes de Mogadiscio tirándome piedras porque nadie necesitaba que los salvara. Si esto es una visión romántica de la guerra, si esto es ver la vida de color de rosa, si esto no es mostrar las miserias virtuales, entonces por favor vayan y pregúntenselo a Psycho Mantis o Sniper Wolf. Estarán encantados de contar su bella infancia.
PasmA (e-mail)

González, un tipo pacífico donde los haya, reclama algo más de trascendencia en los juegos de acción. Entre el puro entretenimiento y la pura reflexión existe un margen muy amplio. Y los videojuegos se decantan demasiadas veces por el entretenimiento sin más.

LA IMAGEN



EL ABRAZAFAROLAS. ISAAC GANGO (E-MAIL)

Un conductor temerario se come la farola y el coche ni una rascada. Y eso que ha quedado como un pincho moruno. ¿Será esto la fusión fría? ¿Sucesos paranormales en la saga *Battlefield?* Un caso digno de estudio.

en las tripas del programa. Parece que pese a los parches (el último lo tienes en nuestro DVD) todavía hay quien experimenta muchas dificultades para jugar fluidamente y sin salidas al escritorio. Así y todo, nuestro brujo particular, el zahorí Sayalero, disfrutó la versión 1.0 enterita en alta calidad, a 1.024 x 768 y sin filtros con su vetusto Athlon 2800, 1 GB de RAM 266 MHz y una 7600 GS. La técnica es a veces el mayor misterio.

Rodar y rodar

Últimamente reconozco que estoy un poco desanimado con el mundillo de los videojuegos. Me da la sensación de que todos los estrenos son demasiado parecidos. Además, llegan a pares e incluso a tríos. Un ejemplo claro de lo que digo: en el número anterior sacasteis dos juegos de estrategia de animalitos. Pero, ¿cómo pueden haber tantos seguidores de este tipo de juegos? Con la estrategia bélica, mi género favorito, pasa otro tanto de lo mismo: o Segunda Guerra Mundial o Antigüedad Clásica. Pero vamos a ver... ¿Es que no hay otro tipo de ambientación posible? Por favor, un poco de savia nueva.
Salva Lloret. Alicante

Ay, que hemos topado con un pesimista de tomo y lomo. Claro que las compañías tiran por caminos seguros. Todos los lanzamientos no pueden suponer un salto sin red. Últimamente han salido juegos con protagonistas como zombis desquiciados, egipcios inconscientes, vampiresas de ida y vuelta o ladrones sin suerte. Simuladores de vela, de bomberos o de deportes de invierno, lanzamientos retro, mata-mata para no pensar, estrategia para hincar codos y sobre todo híbridos de varios géneros. Que estamos contigo, que hay que innovar, pero que muchas veces todo es del color de que lo quieras ver.

La liga del caos

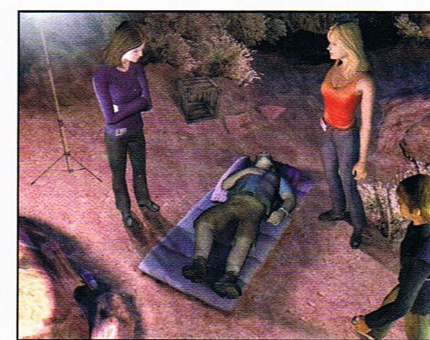
Antes que nada deciros que os leo desde antes incluso de vuestra resurrección. No sé si sería demasiado pedir si sabéis de algún parche en castellano para *Chaos League* (sé que lo regalasteis hace tiempo, pero lo he ido relegando hasta ahora). Y si no hay parche, me conformaría con alguna traducción del manual o algo similar. También y ya para terminar, ¿tenéis trucos de este juego?
Manuel Mateo Ten (e-mail)

El juego carece de versión traducida al castellano y no existe ningún parche que permita disfrutar del juego en la lengua de Cervantes (y de Lucía Etxebarría). Si estás muy interesado en este título, puedes ponerte en contacto con la página web www.chaosleague-web.com. Es una comunidad de forofos del juego del deporte para brutos y gente divertida en general. Organizan ligas para sus afiliados y ofrecen todo tipo de información sobre el juego. Y no hay trucos, así que tendrás que demostrar tu valía con tus propias manitas. La liga es dura.

Quién sabe dónde

Os mando otra carta para ver si me podéis aclarar si actualmente Demis Hassabis se encuentra desarrollando algún juego después del cierre de Elixir Studios. Es triste que ideas tan frescas como las que propuso no tuvieran la acogida y el final deseados. Espero que en un futuro sí dé con la piedra filosofal porque ideas no le faltan.
En segundo lugar me gustaría quejarme del juego *CSI: Las 3 dimensiones del asesinato*. Después de jugar a *CSI: Miami* decidí darle una oportunidad a este nuevo título para ver si sus responsables habían espabilado y decidían traer la felicidad a los seguidores de la saga con un poquito más de calidad. Pero nada, veo que todo sigue igual y me atrevería a decir que casi peor. No entiendo cómo pueden desaprovechar una licencia tan jugosa que con un poquito de elaboración saldría un producto exquisito. Su linealidad y su tedioso ritmo casi consiguen que lo deje a medias.
David Pradillo Guerrero (e-mail)

Realmente es como si Demis Hassabis se hubiese esfumado. Suponemos que sabremos algo de él en cuanto tenga un proyecto consolidado. Respecto a tus quejas sobre *CSI,* nosotros le dimos un aprobado ramplón. Es decir, que avisado estabas de que no era una maravilla. Otra cosa, malandrín, es que te dejaras guiar por otros medios mucho más sueltos a la hora de valorar los juegos.



Opá, sigue el Mundial

Con tanto jaleo con el Mundial y el fútbol en general, no pude evitarlo. Le pedí a un amigo que me recomendara un mánager y me dijo que probara con *Total Club Manager 2006*. Una vez en tarea, la verdad es que me gustó mucho. Lo malo es que al cabo de jugar un rato empecé a experimentar esos problemas o "bugs" de los que tanto cacarean en los foros. Fallos que al final te provocan más de un dolor de cabeza al tener que descargar parches oficiales. Este verano me gustaría jugar a algún juego de gestión deportiva, si es posible de fútbol, aunque no hay que descartar posibilidades. Pero hay un problema: no quiero "bugs".
Por favor, recomendadme los mejores de este género: valoración, precio, características, etc. Y si puede ser, que se parezca a *TCM 2006*. Ya que estamos, también podríais dar un poco de información en las revistas de juegos tipo mánager, que últimamente se ponen muy de moda.
Juan Fernández (e-mail)

Uno que nos lee a medias. Juan, ¿por qué nos haces esto? Si no nos lees cada mes, ¿cómo pretendes que sigamos cobrando? ¿No ves que acabarán por pagarnos la mitad? En el número 8 publicamos sendos análisis de las últimas ediciones de *Football Manager* y *Total Club Manager*, el primero con un 9 (por pausado, adictivo y profusamente detallado) y el segundo con un 7,5 (más bonito, pero con una base de datos menos imponente). Hace pocos números, en PC Life 13, te hablábamos de *Championship Manager 06*, también con un 7,5. Con estas notas, nuestra elección es clara, ¿no?



EL CONTRAPUNTO

Culto a la originalidad

Descorchemos el mejor cava, vistámonos con nuestras mejores mudas, abramos las bolsas del cotillón, saquemos al abuelo y a la abuela al balcón. Ya tenemos aquí un nuevo clon de *Diablo*. El enésimo. ¿De verdad es necesario tropezar otra vez con la misma piedra? *Titan Quest* no ofrece nada, absolutamente nada, que no se haya visto anteriormente. La mecánica general, el sistema de combate, el desarrollo de las misiones y la mejora del personaje son un calco de los del título de Blizzard. ¡Incluso la banda sonora ofrece ciertas similitudes! Las únicas diferencias palpables son una trama ambientada en una Grecia mitológica (el colmo de la originalidad) y unos gráficos tridimensionales que se arrastran incluso en ordenadores de gama alta. El mercado de juegos para PC es lo suficientemente amplio y la vida demasiado corta como para estar perdiendo el tiempo con algo a lo que ya hemos jugado decenas y decenas de veces.
El mestre (e-mail)

Eres tan maestro como demagogo. Claro, que eres un hijo de *Diablo* y a mucha honra... ¿Pero dónde está el problema? ¿Te estás divirtiendo o no? Nosotros sí, por eso lo consideramos un buen juego. Las fórmulas de juego se repiten constantemente sin que eso invalide un juego necesariamente.

Por partes

Me hace gracia el mensaje de una de las últimas actualizaciones de Windows XP: "Su copia de Windows XP no es original. Puede que usted haya sido víctima de la piratería". Ay, pobrecito de mí. Pues no, señores, no. No soy "víctima" de la piratería. Me lo he pirateado yo solito. Y a conciencia. ¿Acaso piensan que me voy a gastar 130 euros en un sistema operativo que falla más que una escopeta de feria con tres programas mal contados? Soy técnico informático y tengo que decir que si tenemos trabajo es, en gran medida, por la cantidad de errores que da este sistema de Microsoft. Si aún sigo usándolo es únicamente por los juegos. Y es que parece que las compañías desarrolladoras no quieren que veamos alternativas a Windows. Tan sólo conozco un juego, *Neverwinter Nights*, que incluye scripts para poder instalarse en Linux. Aún así, parece que han decidido quitarlo para la secuela, una decepción para los usuarios de Linux y seguidores de este título. Llevo usando Guadalinex desde hace un tiempo y, la verdad, estoy encantado. Se instala en cinco minutos e incluye multitud de programas (ofimática, multimedia, juegos, salvapantallas, herramientas, asistentes de instalación de hardware...) y facilidad de instalar otros nuevos. Ojalá las compañías de juegos dejaran de depender tanto de Microsoft y empezaran a mirar por la comunidad de jugadores. Independientemente de la plataforma, ya que somos nosotros los que los jugamos y pagamos por ellos.
José Carlos Martínez. Almería



Es obligación de esta revista recordar a los lectores que la piratería es un delito y que los argumentos basados en la escasa calidad de un producto no justifican precisamente que se tenga que adquirir por la cara. En lo que sí coincidimos, José Carlos, es en que sería mucho más enriquecedor que los videojuegos fuesen compatibles con varios sistemas operativos. Y que el coche admitiese gasolina, pero también vinagre de vino y que se pudiera viajar a la Luna con diferentes compañías... Los monopolios son odiosos, pero a veces es complicado encontrar compañías que apechuguen con un capital y un riesgo que otras no están dispuestas a invertir.

Pío, pío, que yo no he sido

Os sigo desde hace poco, unos nueve meses y me he fijado en que tenéis la costumbre de colocar un recuadro junto a los juegos que

comentáis, indicando los requisitos mínimos y los recomendados. Tengo muchos de los juegos que mencionáis y siempre os quedáis ajustadísimos o cortos en los "mínimos" y en los "recomendados" también... Casi todos los juegos con un motor 3D de última generación piden el doble de requisitos recomendados, el doble de memoria y de tarjeta gráfica de lo que vosotros recomendáis. Esto puede dar lugar a confusiones entre los futuros compradores de dichos juegos.
Juan (e-mail)

No nos inventamos los requisitos mínimos y recomendados. Simplemente reproducimos la información que las distribuidoras nos remiten una vez comprobada. Eso sí, con los requisitos mínimos no esperes ni grandes resoluciones ni efectos gráficos. Dan para lo mínimo. Otro tema es la configuración del ordenador, que también puede perjudicar el rendimiento.

Recuerdos con premio

Corría diciembre de 2001 cuando me disponía a comprarme un paquete de cromos de *Pokémon*, pero algo me llamó la atención en una de las estanterías de la librería: se trataba del ejemplar número 13 de la mítica *Game Live*. Si no recuerdo mal aparecía en la portada una imagen de *Ghost Recon.* Hojeé la revista con curiosidad y decidí comprármela. A partir de ese día esperaba con ansiedad que apareciese el siguiente número para poder deleitarme con vuestras páginas. Los meses pasaban y la revista mejoraba a marchas forzadas, hasta que un día desapareció de nuestras vidas. Estuve buscándola en todos los quioscos de Cataluña, pero no logré encontrarla. Cuál fue mi alegría al descubrir hace unos meses el ejemplar número 3 de una tal *PC Life*, heredera directa de *Game Live*. Y yo me pregunto: ¿encontraron los redactores un juego que mereciese un 10 y dejaron esa revista como amenazaban en su tabla de puntuaciones? ¿Era quizá ese juego *Half-Life 2*? Quizá nunca lo sabremos, pero me alegro profundamente de que hayáis vuelto y de que sigáis en la misma línea.
Albert Bordes (e-mail)

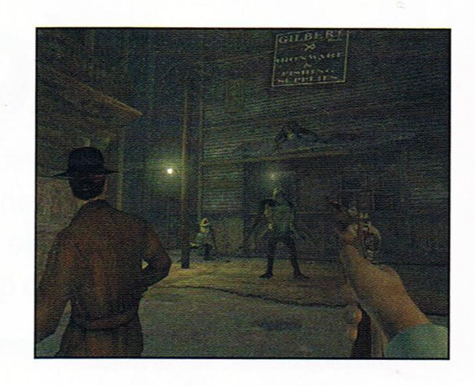


A este paso, más de uno pensará que tenemos en nómina a nuestras abuelas. Tanta felicitación nos anima en las locas noches del verano. Sirva para que Frodo Pita no se sienta tan culpable cuando regrese de los pubs barceloneses sin una mala sueca que llevarse a la boca. Sirva sobre todo para devolveros el cariño como mejor sabemos: esforzándonos en construir la mejor revista posible.

Me gusta el miedo

Mis amigos y yo hemos decidido sentar la cabeza. Bueno, a medias. El caso es que antes solíamos salir los fines de semana para pillarla bien y luego intentar ligar. Dado que se nos daba mejor intoxicarnos etílicamente que mecernos en brazos del amor, hemos decidido dejar el alcohol. A las mujeres no, porque nunca las hemos tenido. Así que decidimos reunirnos en la oficina del padre de un colega y jugar a títulos que nos den miedo. Sin multijugador ni nada. Por turnos. Y, de veras, acaba resultando la mar de divertido. Últimamente hemos estado jugando a *F.E.A.R.* y la verdad es que lo hemos pasado pipa. ¿Qué otros juegos de acción que den miedo nos aconsejáis? Preferimos evitar los *Silent Hill* y compañía, porque hay menos tiros que en un especial de *Barrio Sesamo*.
Karlit2s (e-mail)

Dudamos de que exista el juego capaz de atemorizar a gente curtida como vosotros. Sin embargo, ahí van unas cuantas propuestas. Nunca está de más regresar a *Doom 3*, terrorífico, y hablando de clásicos... *System Shock 2*. Luego, tenéis *Condemned: Criminal Origins* o *Aliens vs. Predator 2*. Pero miedo, lo que se dice miedo, da vivir sin amor. Hay que jugar, siempre, pero hay que esforzarse en ligar un poquito más.



Elecciones morales

Os escribo por las cartas de los lectores Ricardo y Dragomir por el asunto de que "los videojuegos nos convierten en asesinos". Pues bien, yo soy un gran amante de los videojuegos, aunque entiendo la postura de Ricardo (pero no la comparto), ya que nosotros podemos elegir si ejecutamos o no a ese soldado que hemos hecho prisionero, o si para eliminar algún objetivo tenemos que matar a tantos civiles inocentes. Ya sé que esto sólo es una mínima parte de los videojuegos, y que los que están en contra de ellos sólo se fijan en eso y piensan que nos comen el coco; como también sé que se pueden hacer videojuegos realmente espectaculares y divertidos sin derramar una sola gota de sangre, ya que los que están en contra de ellos se limitan a criticar los videojuegos violentos, a echar más leña al fuego de la polémica y no a probar juegos de simulación, de carreras o alguno de los muchos géneros que abarcan los videojuegos sin violencia...
Alberto García (e-mail)

Poco que añadir. A más de uno le convendría jugar un poquito más antes de abrir la boca.

DATOS

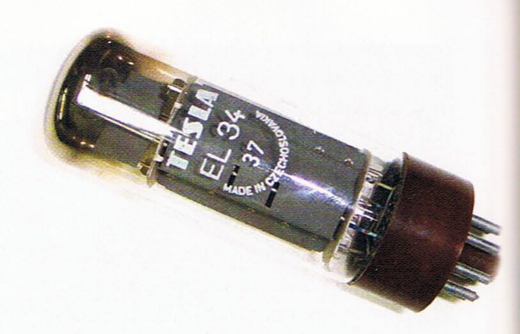
PARTICIPA

Cada mes sortearemos una mochila Eastpak entre los autores del contrapunto, la imagen y la carta del mes. Bandeja de entrada es un foro abierto a todos los lectores de la revista. Envíanos tus sugerencias, comentarios, consultas, críticas o imágenes a:
PC Life
C/ Muntaner 462, 2º 1ª
08006 Barcelona
o a la dirección de correo electrónico
pclife@ed-aurum.com
PC Life no se hace responsable de las opiniones vertidas por los lectores en esta sección libre e interactiva.



A TODA MÁQUINA

Hasta tal extremo ha llegado vuestra **obesión por las tarjetas**, que esta mañana en el bar cuentan los parroquianos que el coronel Font pidió **una Geforce con leche**. No sabemos qué le sirvieron, pero a vosotros os vamos a dar **lo que os merecéis**... Soluciones.



Limpiar el registro

Cuando desinstalo programas y juegos del disco duro, me dice que los borra correctamente, pero si miro en el registro de Windows, todavía hay entradas referentes a esos programas y juegos. ¿Existe alguna utilidad para borrar automáticamente esas entradas de programas y juegos que ya no están en el disco duro?
Raúl Velásquez (e-mail)

El Registro de Windows y las carpetas del sistema como un pozo sin fondo en el que se acumulan entradas y archivos. Lo peor es que a largo plazo llegan a afectar al rendimiento del sistema. Existen distintas aplicaciones como EasyCleaner (freeware) o Registry Mechanic (shareware), que permiten hacer una limpieza del registro y eliminar las entradas inválidas. El problema de estos programas es que ante cualquier duda no borran algunas entradas para evitar que alguna aplicación o parte del sistema deje de funcionar. Una de las mejores aplicaciones para mantener el sistema limpio es Norton Clean Sweep, incluido en varios paquetes de seguridad del popular Norton de Symantec. Este programa registra las modificaciones que lleva a cabo en el registro de Windows cuando se instala un programa. También sigue el rastro de los archivos que se copian en las carpetas del sistema y que a menudo los programas de desinstalación no suelen eliminar. No obstante, la mejor solución cuando el sistema va muy lento pasa por formatear el disco duro y reinstalar el sistema operativo de nuevo.

GS o GT

He leído con mucho interés el análisis que hacéis en el número 15 de la tarjeta gráfica PNY GF 7600 GS. Tengo algo de dinerito ahorrado y quiero cambiar mi GeForce 6600. ¿Creéis que con la 7600 GS me podrán funcionar a tope juegos como *Oblivion* o *F.E.A.R.*? ¿Me servirá para futuros juegos o necesitaría comprarme la versión GT o el modelo 7800? Mi ordenador es un Pentium IV 3.2 GHz, con 1 GB de RAM, placa base Gigabyte 915P GA-81915P Duo Pro.
Nacho Díaz (e-mail)

Sin duda el cambio de tarjeta te beneficiará a la hora de jugar. El rendimiento de las 7600 GS es considerablemente superior a la serie 6600 en sus múltiples versiones. Además, dispone de tecnologías mejoradas, como el Intellisample o CineFX, y nuevas, como el HDR (High Dynamic Range). También están diseñadas teniendo en cuenta el nuevo sistema operativo Windows Vista. Así que con la 7600 GS podrás jugar con una excelente calidad de imagen a los títulos que mencionas. La principal mejora de los modelos 7600 GT es que éstos integran memoria GDDR3 que, aunque funciona a 128 bits, le permite alcanzar los 1,6 GHz de velocidad. Los modelos 7800 y 7900 utilizan GDDR3 a 256 bits, lo que supone una mejora considerable en el rendimiento. Son una apuesta de futuro, aunque el precio es bastante disuasorio. Nuestro consejo es que apuestes por la 7600 GT, ya que la velocidad del procesador y sobre todo de la RAM es superior y te permite jugar con mayor holgura. El único inconveniente puede ser el precio.

El calvo y las FX

Yo me compré *Hitman Blood Money* el día que salió y vi que cumplía los requisitos mínimos y algunos recomendados (tengo un PIV a 1,83 GHz, 768 MB de RAM, una NVIDIA GeForce FX 5200 a 128 MB y suficiente espacio en el disco duro). El caso es que nada más instalarlo descubro que en el menú principal el cursor me va lentísimo. De hecho, me resulta imposible seleccionar nada. Lo peor es que al entrar en el juego, todo va a cámara lenta. Simplemente, no puedo jugar. Sin embargo, los videos van perfectamente y en el juego las voces y sonidos se escuchan a la perfección. En principio, ¿no se supone que cumpliendo con los requisitos mínimos te aseguras una experiencia decente de juego, no en diapositivas? En el número 15 de *PC Life*, decís lo siguiente "Al parecer hay problemas con algunas tarjetas, aun con el mínimo nivel de detalle" y "seguramente es un bug solucionable", pues bien, ¿hay algo ya que solucione este problema?

Ah, y un tirón de orejas bien fuerte para los de IO Interactive.
Javier Ramos (e-mail)

En el DVD de nuestro anterior número publicamos el primer parche para este juego y en éste encontrarás el que actualiza el juego a la versión 1.2. Esta nueva actualización solventa varios problemas con las tarjetas GeForce FX, entre ellos el cuelgue que se producía al disparar un arma o los problemas de iluminación que se producen con la calidad de las texturas a nivel medio.

Y la física... ¿qué?

Mi problema es el siguiente: al recrear un tipo de humo o nubes, los juegos se ralentizan. Por ejemplo, en *Tony Hawk Underground 2*, al pasar por debajo de la cascada en Australia me va muy lento. En *Vampire: Bloodlines*, en las

cloacas de los Nosferatu, caminas sobre un puente sobre sangre que emite vapor. Pues se ralentiza. Lo mismo pasa en *San Andreas* cuando baja la niebla.
En definitiva, ocurre en cualquier juego con ese tipo de efecto. Actualmente tengo una GeForce 6200.
Y en el reciente *Devil May Cry 3* los problemas son con la configuración del mando. Para mover al personaje de izquierda a derecha se utiliza el digital derecho hacia arriba y abajo. Sin embargo, si quiero mover el personaje hacia adelante o hacia atrás, es con el digital derecho de izquierda a derecha. ¿Hay alguna solución de parche o es así?
Ricardo Martí (e-mail)

Las GPU están concebidas para aligerar de trabajo el procesador central (CPU). Aún con todo, el trabajo de éste es considerable. En los juegos debe realizar los cálculos de la física de los objetos, de la inteligencia artificial y otros cálculos mecánicos. Si éstos no se realizan con la suficiente fluidez, la tarjeta gráfica no tiene suficientes datos para procesar. Es el caso de efectos como el de atravesar una cascada, en el que el procesador debe calcular, entre otras cosas, el comportamiento físico de las partículas de agua. Lo mismo pasa a la hora de interactuar con objetos en *Tony Hawk Underground 2*. Así que cambiar la tarjeta gráfica de poco sirve si el sistema cuenta con otras limitaciones. Sobre la configuración del mando en *Devil May Cry 3* (ver análisis en la página 81), el problema es que el juego no está lo suficientemente pulido y en la mayoría de mandos el control está invertido. Tendrás que esperar un parche o comprarte un Logitech. Otras soluciones se nos antojan algo chapuceras, como la utilización del programa *Joytokey* para reconfigurar el mando (en wk3.iespana.es/joytokey.htm tienes información).

Falta de energía

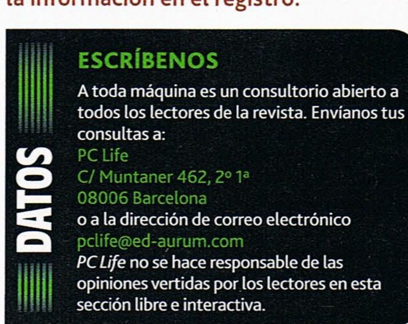
Tengo un ordenador Pentium 4 a 2,5 GHz con 512 MB de memoria RAM y Windows XP. Hace poco cambié mi tarjeta GeForce 440MX por una GeForce 6600 GT con 128 MB de memoria. A partir de aquí comenzaron los problemas. En muchos juegos, como por ejemplo *El Padrino* o *Oblivion*, al cabo de un tiempo de estar jugando se me comienzan a alargar las imágenes hasta extremos insoportables. Vuestra solución es dirigirse a las opciones avanzadas de la tarjeta y comprobar las configuraciones (HiperZ...). ¿Dónde están esas opciones? ¿Me podéis indicar qué tengo que hacer para que funcione correctamente? Hay unas opciones de la tarjeta gráfica que puedes configurar si quieres mejor rendimiento o calidad, pero aunque las cambies el problema sigue igual.
También en *Oblivion* se cuelga el juego de vez en cuando y me sale la temida pantalla azul diciendo que el dispositivo se ha estancado en un bucle infinito, que hay un problema con el archivo nv4_disp y que sería conveniente actualizar los controladores. ¿Podría ser que la tarjeta gráfica fuera defectuosa aunque el ordenador diga que el "dispositivo funciona correctamente"? Tengo un monitor Mitsubishi LA–15R01-2 y los últimos controladores actualizados (84.21).
Oleguer Parera (e-mail)

Cuando optas por modificar los parámetros de la tarjeta entre calidad o rendimiento lo que haces es activar o desactivar los efectos gráficos. Si apuestas por el rendimiento, desactivas algunas opciones y otras las dejas en manos de la aplicación que se ejecute. Estos parámetros se pueden modificar en Opciones avanzadas de Propiedades de pantalla. Allí tienes que seleccionar la pestaña correspondiente a la tarjeta gráfica y, en la opción Configuración de calidad y rendimiento, podrás modificar los distintos parámetros. No obstante, la pantalla azul parece indicar que la tarjeta gráfica no recibe suficiente alimentación eléctrica. Las tarjetas GeForce 6600 GT precisan de una fuente de alimentación de 300 W para asegurar un buen rendimiento. Con fuentes de menos potencia, al iniciarse algún dispositivo (disco duro, lector de CD), puede haber caídas de tensión.

Globo pesado

Instalé una versión reciente de los controladores certificados de nVidia 91.31. El problema es que cada vez que pongo en marcha el ordenador o lo reinicio, me aparece un globo que me dice que no puede configurar las tarjetas gráficas en modo SLI, ya que sólo detecta una tarjeta instalada. Sólo dispongo de una tarjeta gráfica y, además, mi placa no soporta esta tecnología. ¿Tengo que vivir para siempre con este mensajito? ¿Se puede desactivar?
Anónimo (e-mail)

El problema reside en una clave introducida en el registro de Windows por los controladores. No afecta a todos los ordenadores ni tiene ningún efecto sobre el rendimiento de la tarjeta. De todos modos, si quieres evitar el susodicho globo de aviso, lo más recomendable es volver a la versión anterior de los controladores u optar por la última versión: los 91.33. Otra solución es descargarse un parche en forma de archivo llamado sliballoon.reg que modifica el valor de dicha entrada en el registro para que el globo desaparezca. Su procedencia no es oficial, pero funciona. Lo puedes descargar desde http://rapidshare.de/files/23962363/sliballoon.reg.html. Una vez descargado, sólo tienes que hacer doble clic sobre él para introducir la información en el registro.



DATOS

ESCRÍBENOS

A toda máquina es un consultorio abierto a todos los lectores de la revista. Envíanos tus consultas a:
PC Life
C/ Muntaner 462, 2º 1ª
08006 Barcelona
o a la dirección de correo electrónico
pclife@ed-aurum.com
PC Life no se hace responsable de las opiniones vertidas por los lectores en esta sección libre e interactiva.

CONTENIDOS

JUEGOS COMPLETOS
- SUDEKI
- SACRED: UNDERWORLD

DEMOS
- CALL OF JUAREZ
- GTR 2
- PANZER ELITE ACTION: DUNES OF WAR
- CHAMPION SHEEP RALLY
- LEGO STAR WARS II: LA TRILOGÍA ORIGINAL
- PRO CYCLING MANAGER 2006
- GAME TYCOON
- MICRO MACHINES V4

PARCHES
- HEARTS OF IRON II: DOOMSDAY v.1.2
- HITMAN: BLOOD MONEY v.1.2
- PRO CYCLING MANAGER v.1.0.0.3
- TITAN QUEST v.1.01 a v.1.11
- RISE & FALL: LA CAÍDA DE LOS IMPERIOS v.1.9
- DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE v.1.1
- WORLD OF WARCRAFT v.1.11.0.5428 a 1.11.1.5462

EXTRAS
- GTA RUMBLE v.1.0c (mod para *GTA: San Andreas*)
- TRENCH WARFARE (mod para *Medal of Honor: Pacific Assault*)
- FONDOS
- VÍDEOS

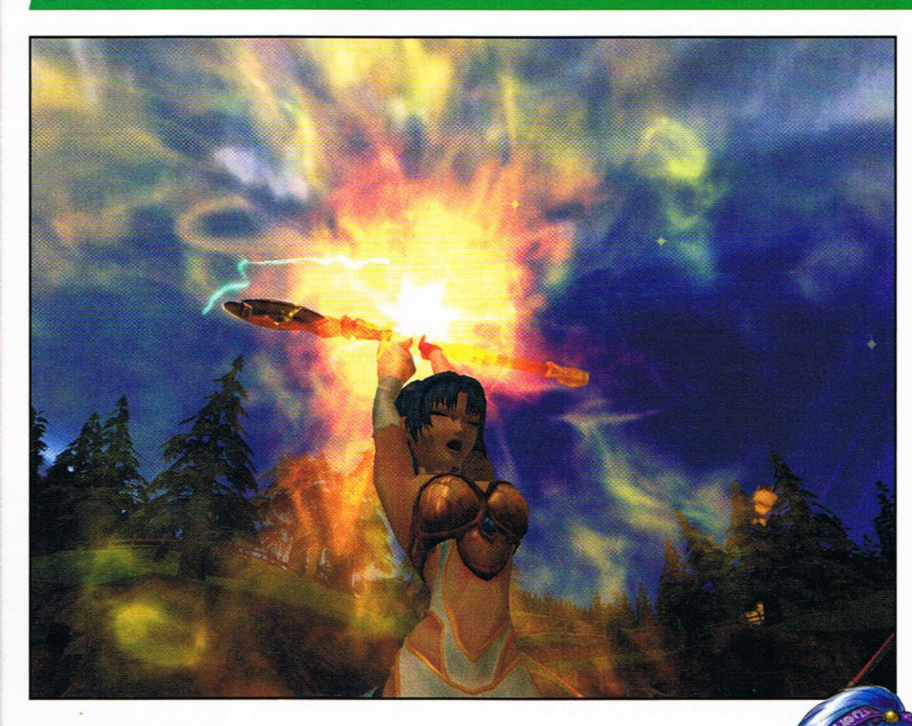
UTILIDADES
- ATI CATALYST 6.2 (WIN ME)
- ATI CATALYST 6.4 (WIN XP 2K)
- ATI CATALYST 6.4 (WIN XP 64 BITS)
- NVIDIA FORCEWARE 71.84 (WIN 9X ME)
- NVIDIA FORCEWARE 84.21 (WIN XP 2K)
- NVIDIA FORCEWARE 81.95 (WIN XP 64 BITS)
- DIRECTX 9.0c
- QUICKTIME V. 6.5.2

CÓMO INSTALAR EL DVD

En cuanto introduzcas el disco, aparecerá una interfaz que te dará acceso a los diferentes apartados y a la instalación de cada uno de los programas. Si tienes el autoarranque desactivado, abre Mi PC y selecciona el lector de DVD con un doble clic. Esto hará que se abra la interfaz. Si deseas explorar el contenido o la interfaz de arranque no funciona correctamente, haz clic en el botón derecho del ratón y selecciona la opción Explorar. Accederás al contenido del DVD y podrás instalar el software manualmente.

Prepárate porque **el juegazo** y la expansión que te regalamos no es lo único que **te va a dibujar una sonrisa** en la vuelta al cole de septiembre. Ahí están **las demos del mes**, para no perder rueda, y si te dejan atrás, para **despacharte a tiros** cuando no haya más remedio .

JUEGO COMPLETO



SUDEKI

¿Sorprendido? ¿No esperabas que tu revista favorita te regalase un juego importante que apenas ha superado su primer año de vida? Pase por esta vez, pero en lo sucesivo ten más fe en nosotros.

Sudeki es un caso curioso. Se creó para añadir un juego de rol de estilo japonés al catálogo de Xbox, pero lo desarrolló un estudio inglés, Climax. Después llegó la versión para compatibles, plataforma para la que apenas se han hecho juegos de este estilo en la última década. Y se agradece que haya alguna excepción.

Japón fuera de Japón

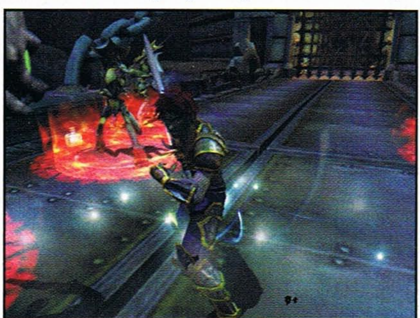
Si odias el combate por turnos, puedes estar tranquilo; *Sudeki* no es "tan" oriental. Lo que sí hace es apostar por la estética manga más colorista, el argumento lleno de problemas familiares y relaciones amorosas, el desarrollo lineal y la exagerada espectacularidad, características propias de los juegos producidos bajo el sol naciente. ¿Son defectos graves? No, simplemente se trata de un subgénero con sus propios cánones. Y con mucha acción.

Precisamente los combates son el núcleo del juego. Para afrontarlos cuentas con cuatro héroes muy diferentes entre sí. Tal es el típico guerrero de músculos poderosos y espadón. Al bueno de Ailish le ha dado por la magia, lo que le permite hacer desaparecer objetos y luchar a distancia gracias a sus bastones. Buki es la mujer-gato (más parecida a X-23 de la Patrulla X que a Catwoman): ágil, salvaje, con mortíferas garras y muy sensual. Finalmente, Elco es el típico ratón de biblioteca escéptico, con



El universo del juego es gráficamente espectacular.


Sudeki está plagado de seres poco amistosos que te plantarán cara.


Debes sacar partido de las habilidades de cada personaje.

GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: Climax
REQUISITOS: PIV 1,5 GHz, 256 MB de RAM, 1,8 GB libres, tarjeta 3D de 64 MB, Windows 2000/XP
INSTALACIÓN: D:\Setup.exe

CONTROLES

W, S, A, D: Movimientos • **Espacio:** Habilidades especiales • Resto de controles con el ratón



El juego alterna la primera y la tercera persona en función del personaje.

gafas y... con una mochila propulsora y armas de fuego. Añade a este cóctel unos cuantos combos, la colección completa de poderes mágicos brutales a lo *Caballeros del Zodíaco*, un interesante surtido de enemigos y jefes finales y ya sabes dónde esta el gran aliciente de este título. Por cierto, el sistema que cambia entre la primera y la tercera persona en función del tipo de personaje resulta muy cómodo y práctico.

Problemas celestiales

Desde la mismísima guerra de Troya a los mortales nos ha tocado batirnos el cobre por los conflictos que se iniciaron en las alturas. O sea, que vete preparando. Al divino Tetsu no se le ocurre otra cosa que crearse un hermano que acaba por corromperse, así que son enviados cuatro héroes para acabar con el rebelde. Triunfan, pero a costa de dividir el mundo entre el reino luminoso de Haskilia y la maligna Akloria, lo que acaba generando una guerra entre las dos naciones. Y como en casi todas las guerras, hay intereses ocultos e hipócritas que desenmascarar.

Sudeki epresenta a un subgénero con sus propios cánones y con mucha acción

Por curioso que parezca, este juego de rol contiene una buena dosis de plataformas que superar con el uso inteligente de las habilidades únicas de cada personaje. Y si hay plataformas, no podía faltar un buen número de ítems que encontrar. Eso no significa que *Sudeki* contenga un catálogo de centenares de objetos, esto no es *Oblivion* ni *Titan Quest*. Hay muy pocos, pero los que hay son poderosos y difíciles de conseguir. Algunos exigen que halles hasta cuatro santuarios distribuidos por todo el mapeado, tarea nada sencilla.

Si no has probado nunca este tipo de juegos, ésta es tu mejor oportunidad. Recuerda, eso sí, que a tu novia no le va a gustar: la combinación de mujeres de curvas imposibles y vestimenta "veraniega" más las sangrientas peleas con un toque de gore puede condenarte a dormir en el frío e incómodo sofá.

DINERO FÁCIL

Hay que ver cómo están los mundos fantásticos. Para ser un héroe hay que reunir casi tanta pasta como para comprar un piso en España. Pero no desesperes, te hemos preparado un método equivalente a un curso de contabilidad en el ayuntamiento de Marbella.
En el Reino de las Sombras hallarás a un personaje que vende armas a cambio de orbes. Cuando agotes su inventario empezará a pagarte generosamente. Vuelve al punto de guardado que hay después del puente cuantas veces quieras y atraviesa la puerta. Tras ella siempre habrá antropomorfos que te cederán amablemente sus orbes... una vez muertos, claro.



SACRED
Underworld

GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: Ascaron
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 3 GB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c, Sacred.
INSTALACIÓN:
D:\ Sacred Underworld\Sacred-Underworld-ESP.exe

CONTROLES
Todos los controles se realizan con el ratón.

Aquí la tienes, recién salida del horno. Por fin podrás disfrutar de la primera expansión oficial inédita de *Sacred* en perfecto castellano, cortesía de FX Interactive y de tu revista favorita.

El sacrificio de Vorian no ha bastado para pacificar las vastas tierras de Ancaria, ahora mucho mayores. Un diabólico ser surge del altar en el que se forjó el Corazón de Ancaria y rapta a Vilya, la prometida del príncipe fallecido. Menos mal que estás tú para rescatarla y deshacer los entuertos del inframundo.

Regreso a Ancaria

Sacred es un juego de acción y rol muy dinámico, en la línea de *Titan Quest* y *Dungeon Siege II*, pero con personalidad propia. Por ejemplo, la posibilidad de personalizar armas y armaduras mediante mejoras estándar o engarzando en ellas otros objetos, de un modo que no se veía desde *Diablo II*. Por no hablar de la creación a la carta de combos a partir de hechizos y habilidades de combate, un elemento muy práctico y característico de esta saga.

Recuerda que necesitarás una copia del título original para ejecutar esta expansión.



Es lo malo de los paseos por el río: los insectos.



Hay que ver con qué soltura maneja una maza mayor que él mismo.

Si no lo tienes ya, supone una ocasión estupenda para hacerte con él. Para colmo, te lo llevarás a un precio insuperable y actualizado a la versión 2.24. Una experiencia completa. A la espera de que Ascaron termine *Sacred 2*, merece la pena vivir las aventuras del Arma Sagrada. Por otro lado, la edición es magnífica, al igual que la localización a nuestro idioma.

Volviendo a la expansión que nos ocupa, ten en cuenta que puedes completar su campaña con un personaje importado desde la original. Claro que también puedes optar por crear uno nuevo, con el nivel 29 como mínimo. Por supuesto, la exportación también es posible de cara al multijugador en red LAN u online. En este último caso tan sólo tendrás que activar tu cuenta con mensaje de texto en los servidores gratuitos dedicados a la comunidad hispana que FX pone a tu disposición.

Más, más, más...

Los chicos de Ascaron han hecho los deberes en lo que a creación de escenarios se refiere. El entorno actual es un 40 por ciento más extenso que el original y hay un buen número de zonas variadas y sugerentes. El Bosque de los Garema, de inspiración oriental, alberga antiguos secretos custodiados por furiosos espíritus y flores carnívoras casi tan agresivas como los insectos que rodean la tierra de los pacíficos haduk.

Menos apacibles son los daretianos de la Ciudad Purgatorio o las dríadas de la

LOS RECIÉN LLEGADOS

La variedad de clases que empezó ofreciendo *Sacred* (mago, elfa del bosque, seraphín, elfo oscuro, gladiador y vampiresa) ya era suficientemente rica, pero Ascaron ha dado una vuelta de tuerca más al incluir dos novedades que modifican sustancialmente la experiencia multijugador. Un doble regalo para recorrer tanto la nueva campaña como la original: los enanos y las diablesas.

EL ENANO

Los enanos se extinguieron en la construcción del cuartel general de Handukar, pero hubo uno que logró sobrevivir. Se le halló entre los restos de una máquina voladora siniestrada, lo que ilustra a la perfección sus virtudes: más que la magia, lo suyo es la tecnología. De hecho, es un experto en la forja de objetos y en el uso de toda clase de armas de fuego y explosivos, lo que le permite servirse de morteros, lanzallamas, minas y cañones. Por supuesto, no hay hacha o martillo (por grandes que sean) a los que no les saque provecho, y no precisamente en labores de fabricación. Tampoco le hace ascos a las espadas. Es lento (y tal y como ordenan los cánones, no puede ir a caballo), pero contundente.

LA DIABLESA

Pocos enemigos son tan temibles como una mujer despechada, como se demuestra en el caso de la diablesa, antigua amante del mismísimo Handukar. Tras ser rechazada, desterrada y despojada, su objetivo es la venganza, lo que no implica que se haya pasado al lado del bien. Es ágil y rápida. De hecho, vuela. En las distancias cortas demuestra ser una máquina de matar y su dominio de la magia oscura le permite devorar almas y ser más eficiente con el fuego y el veneno. Dispone de un disco ardiente que hiere automáticamente a los enemigos cercanos. Muy eficaz, pero anda escasa de recursos defensivos.





¡Atacan los cerdos! ¡Jamón y chorizo para todos!



Comprobado: los enemigos tostados incordian menos.



La diablesa está llena de ventajas ofensivas, como la capacidad de volar.



¡Extra, extra! Se han cambiado algunos aspectos de la interfaz gráfica.



Puedes ignorar a algunos enemigos, el disco de fuego los mata por ti.

arbórea y colgante Esotopía. Si de verdad crees que tu acero puede con todo, acércate a las islas y playas piratas, a la ciudad fantasma de los extintos enanos o a la obra que les consumió: la Fortaleza de las Lágrimas, bastión de tu gran enemigo, Handukar.

Sí, no lo has soñado, te esperan muchas horas de batallas y exploración. Y todavía más sorpresas por descubrir. A los nuevos emplazamientos se suman dos clases nuevas: el enano y la diablesa, cada uno con sus biografías, habilidades, objetos y conjuntos de armas y armaduras. Se agradece que los nuevos personajes vengan bien provistos, pues el surtido de nuevos enemigos no les anda a la zaga, como demuestra el debut de nada menos que 30 bestias diferentes. Hombres lobo, gólems, lagartos de arena, cangrejos hacha, señores del inframundo… Podrás saciar tus instintos insecticidas o montarte un circo, lo que quieras.

A las clases del juego original se suman ahora dos nuevas: el enano y la diablesa

CÓMO SOLICITAR TU CLAVE PARA JUGAR ONLINE

Conseguir tu clave personal para jugar a *Sacred Underworld* online es muy sencillo. Envía FX SACRED al 5525 y la recibirás inmediatamente en tu teléfono móvil.

NOTA: Coste del mensaje: 0,90 € más IVA. Promoción limitada hasta el 30 de septiembre de 2006. El sistema enviará una única clave para cada número de móvil.



Underworld
Ancaria
Dragones
Tir-Fasul
Pueblos y Ciudades
Principales enemigos
Risco del Infierno
Shaddar-Sub
Bosque de los garema
Fortaleza de las lágrimas
Purgatorio
Colina de los hongos
Frostgard
Bosque oscuro
Monasterio del Paso de las cumbres heladas
Esotopia
Bosque de las driades
Valle de las lágrimas
Ruinas de los enanos
Valle del Lobo
La tumba del hechicero
Castillo de Braverock
Timberton
Bravewall
Zhurag-Nar
Castillo del Cuervo
Shires Pen
Tir-Fasul
Encrucijada de las hadas
Hedgenton
Nighmarsh
Verag-Nar
Bravesbury
Aish-Jadar
Florentina
Mascarell
Porto Vallum
Porto Draco
Drakenden
Bellevue
Gloomoor
Fortaleza del Dragon
Urkenburgh
Moorbrook
Kahari
Oasis de Ahil-Tar
Castillo de la Bruma
Ruinas de Urkuk
Khorad-Nur
Shaddar-Nur
Nomad-Nur
Aish-Jadar
Isla del volcán
Isla de los piratas
Sacred
cangrejos

DEMOS

CALL OF JUAREZ

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Techland
EDITOR: Take Two
REQUISITOS: PIV 2,2 GHz, 512 MB de RAM, 550 MB libres, tarjeta 3D de 128 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Atacar: Botón izdo. ratón



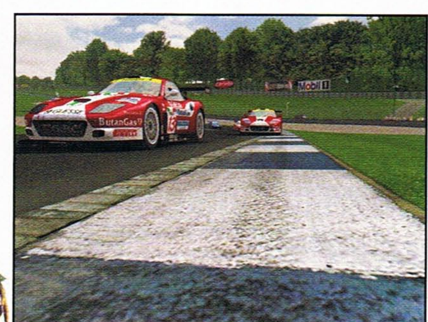
Por fin un juego del Oeste en primera persona. En *Call of Juarez* encarnarás a Billy Candle, tipo de naturaleza sigilosa, y al reverendo Ray. La demo que te traemos este mes te permitirá jugar un nivel con cada uno de los personajes. No esperes un tiro al pato. Como comprobarás, aquí se mezcla la acción inteligente con las escenas más desenfrenadas.

GTR 2

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: SimBin
EDITOR: Atari
REQUISITOS: PIV 1,5 GHz, 256 MB de RAM, 312 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Acelerar: Cursor arriba • **Frenar:** Cursor abajo
Derecha: Cursor derecho • **Izquierda:** Cursor izquierdo

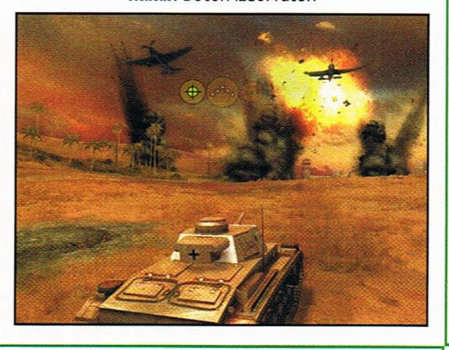


PANZER ELITE ACTION: DUNES OF WAR

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Zootfly
EDITOR: Nobilis Ibérica
REQUISITOS: PIV 1,4 GHz, 256 MB de RAM, 372 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Atacar: Botón izdo. ratón

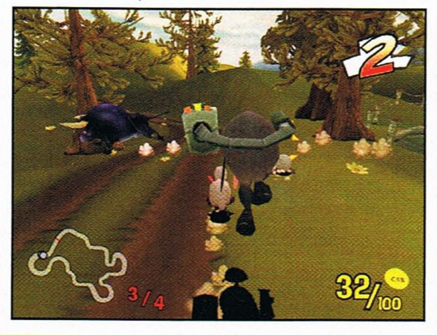


CHAMPION SHEEP RALLY

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Black Sheep Studios
EDITOR: Punto Soft
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 130 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Acelerar: W • **Frenar** S • **Derecha:** A • **Izquierda:** D • **Usar** Alt
• **Saltar:** Barra espaciadora • **Usar:** Alt • **Cambiar vista:** Ctrl

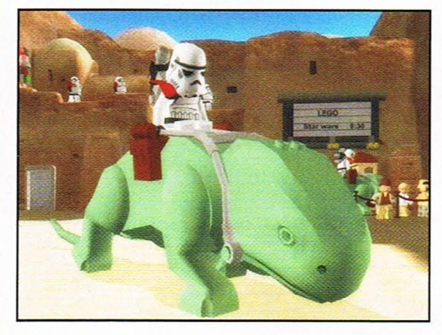


LEGO STAR WARS II

GÉNERO: Acción/Aventuras
DESARROLLADOR: Traveller's Tales
EDITOR: Activision
REQUISITOS: PIV 1 GHz, 256 MB de RAM, 449 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Mover: Teclas del cursor • **Utilizar armas** J
Saltar: K • **Utilizar la Fuerza:** L

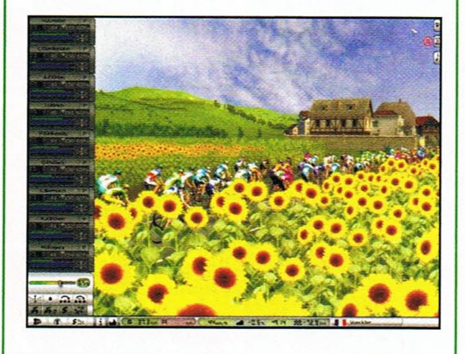


PRO CYCLING MANAGER 2006

GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: Cyanide Studios
EDITOR: Friendware
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 400 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

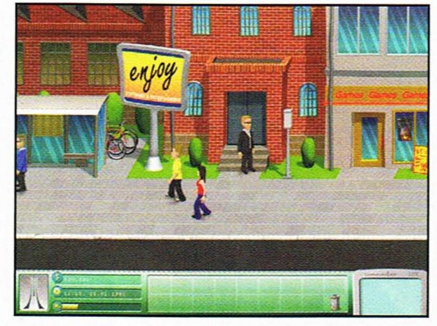


GAME TYCOON

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Enjoy Software
EDITOR: Punto Soft
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 85 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

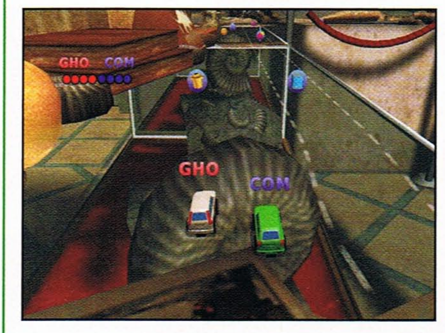


MICRO MACHINES V4

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Lighthouse Interactive
EDITOR: Codemasters
REQUISITOS: PIV 2 GHz, 256 GB de RAM, 105 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Acelerar: Cursor arriba • **Frenar:** Cursor abajo
Derecha: Cursor derecho • **Izquierda:** Cursor izquierdo



Carátula de SUDEKI

SUDEKI

sudeki, a world torn apart into light, shadow and war. Rent asunder by deceit and betrayal, the land cries out for a peace that only four united heroes can bring.

sudeki, un mundo dividido en luces, sombras y oscuridad. Deshecha por la decepción y la traición, es una tierra que pide a gritos la paz que sólo cuatro héroes unidos podrán recuperar.

sudeki, um mundo dilacerado pela luz, sombras e trevas. Rasgada pelo engano e pela traição, a terra grita pela paz que só quatro hérois unidos podem trazer.

sudeki, een wereld verscheurd door licht, schaduw en duisternis. Door bedrog en verraad uiteengevallen schreeuwt het land om vrede. vrede die alleen onze vier helden - samen - kunnen brengen.













Minimum Specs are: 1.5Ghz Processor Minimum • 256Mb RAM Minimum • 1.8GB Hard drive space - GeForce 3 (64Mb on board RAM) and Pixel Shader 1.1 capable graphics card or better • Windows, 2000, XP • Keyboard and Mouse • Sound Card recommended

ZOO Digital Publishing Ltd. 20 Furnival Street, Sheffield S1 4QT. UK
www.zoodigitalpublishing.com Helpline number: +44 (0) 114 241 3736

5 060034 553434

PC DVD



ZOO Digital Publishing



SUDEKI™

16+ www.pegi.info

ZOO Digital Publishing

CLIMAX

The way it's meant to be played
nVIDIA.